

PATHFINDER[®]

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА[™]

ВОЗВРАЩЕНИЕ РУННЫХ ВЛАСТИТЕЛЕЙ

ЮБИЛЕЙНОЕ ИЗДАНИЕ

WAT 12

ВОЗВРАЩЕНИЕ РУННЫХ ВЛАСТИТЕЛЕЙ

ЮБИЛЕЙНОЕ ИЗДАНИЕ



УДК 794
ББК 77.056
Д40

Издание для досуга
Pathfinder. Возвращение рунных властителей

Создатели игры

Ведущий разработчик: Джеймс Джейкобс
Разработчики: Вольфганг Баур, Стивен С. Грир, Джеймс Джейкобс,
Николай Лог, Ричард Петт и Грег А. Вон
Помощники дизайнера: Брайан Кортихо, Тим Хичкок, Майкл Кортес,
Ф. Уэсли Шнайдер, Оуэн К. К. Стивенс и Джеймс Л. Саттер
Дополнительная разработка: Лайза Стивенс

Обложка: Уэйн Рейнольдс

Иллюстрации: Дейв Оллсон, Райф Бэйзнер, Эрик Белайл,
Concept Art House, Винсен Дютра, Уэйн Ингленд, Джон Гравато,
Эндрю Хой, Imaginary Friends, Тайлер Джейкобсон, Уоррен Мэхи,
Роберто Питтуру, Майкол Куинто, Уэйн Рейнольдс, Флориан Штиц,
Ева Видерман, Бен Вуттен, Кевин Йен и Киран Яннер

Картография: Роберт Лазаретти

Дополнительная картография: 99 Lives Design и Джейсон Энгл

Креативный директор: Джеймс Джейкобс

Главный редактор: Ф. Уэсли Шнайдер

Редактура: Джуди Бауэр, Кристофер Кэри, Патрик Рени,
Джеймс Л. Саттер и Вик Верц

Ассистенты редактора: Джейсон Балман, Адам Дэйгл, Роб Мак-Крири,
Эрик Мона, Марк Морланд, Стивен Рэдни-Макфарланд и Шон К. Рейнольдс
Младшие редакторы: Александра Шектерсон и Джером Вирнич

Старший арт-директор: Сара Э. Робинсон

Графический дизайн: Эндрю Уоллас

Специалист по производству: Кристал Фрейзер

Издатель: Эрик Мона

Генеральный директор Paizo: Лайза Стивенс

Операционный директор: Джеффри Альварес

Коммерческий директор: Пирс Уоттерс

Менеджер по продажам: Кристофер Селф

Бухгалтер: Кундзи Садо

Технический директор: Вик Верц

Старший разработчик программного обеспечения: Гэри Тетер

Координатор кампании: Майк Брок

Команда веб-сайта: Росс Байерс, Лиз Куртс, Лисса Гийе и Крис Ламберт

Сотрудники склада: Уилл Чэйз, Майкл Кенуэй,

Джефф Стрэнд и Кевин Андервуд

Клиентская служба: Космо Эйзель, Эрик Кейт и Сара Мэри Тетер

Особая благодарность: всем, кто играл в оригинальную версию
«Возвращения рунных властителей» и оставлял свои отзывы на paizo.com.
Ваши советы и предложения помогли сделать эту книгу лучше!

Эта игра посвящается Гэри Гайгэксу и Дейву Арнесону.



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE
Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

В данном продукте используются материалы из «Основной книги правил», Pathfinder RPG Advanced Player's Guide, «Бестиария», Pathfinder RPG Bestiary 2, Pathfinder RPG Bestiary 3, Pathfinder RPG GameMastery Guide, Pathfinder RPG Ultimate Magic и Pathfinder Campaign Setting: Inner Sea World Guide. Эти правила можно найти в Pathfinder Roleplaying Game Reference Document на сайте pdfdrive.com.

Эта книга соответствует Open Game License (OGL) и может использоваться как с правилами ролевой игры Pathfinder, так и с правилами редакции 3.5 самой знаменитой в мире ролевой игры в жанре фэнтези.

Product Identity. Данные объекты относятся к Product Identity, согласно определению Open Game License version 1.0a, Section 1(e) и не являются Open Game Content: все торговые марки, зарегистрированные торговые марки, имена собственные (персонажи, божества и так далее), диалоги, места действия, сюжеты и сюжетные линии, персонажи, иллюстрации и оформление. Объекты, ранее обозначенные как Open Game Content или находящиеся в общественном достоянии, не включаются в данное определение.

Open Game Content. За исключением материалов, обозначенных как Product Identity (см. выше), игровая механика данного продукта компании Paizo является Open Game Content, согласно определению Open Game License version 1.0a Section 1(d). Воспроизведение любых частей данного произведения в любой форме (за исключением материалов, обозначенных как Open Game Content) запрещено без письменного разрешения.

Pathfinder Adventure Path: Rise of the Runelords Anniversary Edition is published by Paizo Inc. under the Open Game License version 1.0a © 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Society, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc. © 2012 Paizo Inc.

Настольная ролевая игра Pathfinder.

Серия приключений «Возвращение рунных властителей». Русское издание © 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



ВОЗВРАЩЕНИЕ РУННЫХ ВЛАСТИТЕЛЕЙ

ЮБИЛЕЙНОЕ ИЗДАНИЕ

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Редакторы: Евгения Некрасова, Владимир Сергеев

Переводчик: Наталия Некрасова

Дизайнер: Иван „deadline“ Суховей

Ведущий верстальщик: Денис Недыпич

Корректор: Ольга Португалова

Редакция благодарит Зарифа Курочкина и Максима Николаева
за помощь, оказанную при подготовке русского издания.

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.



Издательство ООО «Мир Хобби»
Почтовый адрес: 105005 Москва,
ул. Бауманская, д. 11, стр. 8.
Тел.: +7 (495) 984-53-83
www.hobbyworld.ru



Выпущено при поддержке CrowdRepublic
Исполнительный директор:
Светлана Карачарова
Директор по развитию:
Алексей Бабаев
crowdpublic.ru

Д40 Настольная ролевая игра Pathfinder. Возвращение рунных
властителей / Джеймс Джейкобс; пер. с англ. Н. Некрасовой. —
Москва: Мир Хобби, 2018. — 448 с.: ил.

Тень зла нависла над спокойным прибрежным городком Сэндпоинт. Возвращение давно забытого прошлого, предвестники которого появились после нападения гоблинов, угрожает не только городу, но и всей Варисии. Всё начинается с атаки гоблинов, после чего герои отправятся в эпическое приключение по просторам Варисии. Им предстоит выследить культ серийных убийц, сразиться с ограми в лесной глуши, остановить наступление армии каменных великанов, спуститься вглубь древних подземелий и в конце сразиться с могучим волшебником в забытом городе на вершине горы.

ISBN 978-5-6041656-1-4

УДК 794
ББК 77.056

В соответствии
с Федеральным законом №436
от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Серия «Читать интересно!»

Подписано в печать 07.12.2018.

Печать офсетная. Формат 70×100/16. Объем 56 усл. л.
Тираж: 1500. Заказ № ВЗК-06043-18.

Отпечатано в АО «Первая Образцовая типография»,
филиал «Дом печати — ВЯТКА»,
610033 г. Киров, ул. Московская, д. 122.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	4
ГЛАВА 1: ВСЕСОЖЖЕНИЕ	8
ГЛАВА 2: АДЕПТЫ ЖИВОДЁРА	68
ГЛАВА 3: РАСПРАВА НА КРЮКОВОЙ ГОРЕ	130
ГЛАВА 4: КРЕПОСТЬ КАМЕННЫХ ВЕЛИКАНОВ	186
ГЛАВА 5: ГРЕХИ СПАСИТЕЛЕЙ	242
ГЛАВА 6: ШПИЛИ ЗИН-ШАЛАСТА	308
ПРИЛОЖЕНИЯ	382



ПРЕДИСЛОВИЕ

«Ты нужен городу Сэндпоинт!»

С ЭТИХ СЛОВ НАЧИНАЛОСЬ ПРЕДИСЛОВИЕ К ПЕРВОМУ ПРИКЛЮЧЕНИЮ «ВОЗВРАЩЕНИЯ РУННЫХ ВЛАСТИТЕЛЕЙ» — «ВСЕСОЖЖЕНИЕ». ЗА ЭТИМ ПРИЗЫВОМ К ОРУЖИЮ СЛЕДОВАЛИ ДВЕ СТРАНИЦЫ ПОД ЗАГОЛОВКОМ «ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ГОЛАРИОН», ГДЕ БЫЛ ОПИСАН ГОРОД СЭНДПОИНТ, РЕГИОН ВНУТРЕННЕГО МОРЯ И САМ МИР ГОЛАРИОНА. С ТЕХ ПОР ПРОШЁЛ УЖЕ НЕ ОДИН ГОД, И ГОРОД СЭНДПОИНТ СТАЛ ОДНИМ ИЗ САМЫХ ИЗВЕСТНЫХ МЕСТ В PATHFINDER. БЫЛО ВРЕМЯ, КОГДА ЕДИНСТВЕННЫМИ, КТО ЗНАЛ О СЭНДПОИНТЕ, БЫЛА ГОРСТКА ЛЮДЕЙ В ИЗДАТЕЛЬСТВЕ PAIZO PUBLISHING. НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ МНОГИЕ ТЫСЯЧИ СОЗДАННЫХ ИГРОКАМИ ГЕРОЕВ (И, БУДЕМ ЧЕСТНЫ, НЕМАЛОЕ ЧИСЛО ЗЛОДЕЕВ) УЖЕ НАЧАЛИ ТАМ СВОЮ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКУЮ КАРЬЕРУ. СЭНДПОИНТ ПОЯВЛЯЯСЯ В ДВУХ СЕРИЯХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ И ЯВЛЯЕТСЯ МЕСТОМ ДЕЙСТВИЯ ДЛЯ «СТАРТОВОГО НАБОРА» НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ PATHFINDER. НО ДАЖЕ СПУСТЯ НЕСКОЛЬКО ЛЕТ, КОГДА ЧЕРЕЗ ЭТОТ ГОРОД ПРОШЛА БЕССЧЁТНАЯ ЧЕРЕДА ГЕРОЕВ, ТЫ ПО-ПРЕЖНЕМУ НУЖЕН ГОРОДУ СЭНДПОИНТ!

Если вы вели или проходили приключения «Возвращения рунных властителей», прочтение этой книги станет для вас приятным повторением пройденного. Много из того, что вы помните, осталось прежним. В то же время многое из прошлой редакции изменилось, причём к лучшему. При адаптации и улучшении прежней версии «Возвращения рунных властителей» для правил настольной ролевой игры Pathfinder мы пересмотрели блоки параметров и формулировку правил, чтобы они не противоречили «Основной книге правил». Были приведены пояснения по некоторым моментам, доработаны сделанные наспех части, а для игроков-ветеранов были добавлены совершенно новые сцены. Если вы уже знакомы с «Рунными властителями» с 1-го по 6-е приключение, вы увидите, что в каждой новой главе вас ждёт свой сюрприз. Это может быть нечто относительно небольшое — например, возможность встретиться с Лондзику Кайдзицу до его гибели или неожиданный союзник-великан в холмах за фортом Ранник. Или это может быть что-то поистине значимое: новый обитатель подвала под Лечебницей Хейба, полностью детализированный Гнойный лабиринт в Рунной кузне или дополнительные противники во второй половине «Шпилей Зин-Шаласта». Мы также изучили форумы paizo.com и прочли комментарии несчётного количества людей, которые прошли первоначальное приключение в шести частях. Если вы что-то публиковали на этих форумах за последние несколько лет, есть отличный от нуля шанс, что вы помогли сделать эту книгу такой, какая она есть, так что спасибо! Несмотря на все изменения и обновления, нашей главной целью было внести как можно меньше правок и максимально сохранить прежнее приключение. Мы хотели, чтобы те, кто играет в «Возвращение рунных властителей» сегодня, могли бы пообщаться с теми, кто играл 5 лет назад, сравнить впечатления и понять, что они во многом пережили одно и то же. Конечно, если вы полный

новичок, сейчас вам выпал шанс узнать, с чего началась серия приключений Pathfinder. За время существования серии приключений «Возвращение рунных властителей» произошло значительное развитие первоначального игрового мира, и многое, что было относительно незначительным, приобрело существенный вес в мире Голариона.

Неважно, опытные ли вы игроки или новички, — доставайте ваши саады и точите мечи, поскольку опасности стали более грозными, чудовища — более смертоносными, а ставки в этой усовершенствованной версии серии приключений «Возвращение рунных властителей» гораздо выше.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ КНИГОЙ

«Возвращение рунных властителей» — это полноценная кампания, рассчитанная на то, чтобы провести группу игроков от 1-го уровня до 17-го или 18-го. Во время этой кампании группа будет сталкиваться со всё более серьёзными (как по силе, так и по размерам) врагами, начиная с гоблинов, доходя до упырей, огров и каменных великанов и, наконец, заканчивая драконами, зловещими повелителями нежити, колдунами-захватчиками из иных измерений и древним королём-волшебником.

Сама кампания представлена в шести главах, составляющих большую часть этой книги. Ведущий должен ознакомиться со всей главой, прежде чем начать, поскольку порядок частей каждого приключения может отличаться от того порядка, в котором они представлены на странице. В конце книги имеется девять приложений, созданных для того, чтобы разнообразить уже имеющиеся приключения или представить новые элементы правил, включая чудовищ, магические предметы и заклинания, которые могут повстречаться игрокам.

«Возвращение рунных властителей» в первую очередь опирается на информацию из «Основной книги



правил» и «Бестиария» Pathfinder, но многие чудовища из *Bestiary 2* и *Bestiary 3* также играют значительную роль в кампании — для них в русском издании добавлены полные блоки параметров. Кроме того, некоторые персонажи ведущего в этой кампании созданы по материалам *Advanced Player's Guide* (используются классы оракул и ведьма), но в этих случаях мы также предоставили полные блоки параметров для таких персонажей ведущего и краткое описание дополнительных правил. Если вы уже знакомы с этими базовыми классами, то, скорее всего, уже знаете всё, что вам может понадобиться. Некоторые элементы из *GameMastery Guide* (в частности, правила для видений, которые играют большую роль во второй и шестой главах этой книги) также являются важной частью кампании — выдержки из них приведены там, где они могут вам понадобиться. Упомянутые выше правила также можно найти в сети бесплатно, как часть Pathfinder Reference Document на pfrd.info. Наконец, «Возвращение рунных властителей» предполагает, что вы знакомы с описанием мира Голарион из *The Inner Sea World Guide*, и в особенности с регионом Варисии, где проходит кампания.

ДЕСЯТЬ ЗАБАВНЫХ ФАКТОВ О ГОБЛИНАХ

В оригинальном предисловии к «Всесожжению» есть не только первоначальное описание города Сэндпоинт и мира Голарион — оно также вновь ввело в наш мир гоблинов. Значительная часть того бардака и безумия, что характеризует гоблинов во «Всесожжении», началась с приведённого ниже списка, который набросал Джеймс Джейкобс как-то ночью, вскоре после того, как Уэйн Рейнольдс закончил работу над созданием печально известного образа гоблина для Pathfinder. Этот список приведён здесь не только для того, чтобы позабавить вас, но чтобы помочь вам уловить специфику того суматошного зла, которое так хорошо представляют собой гоблины.

1. НЕНАВИСТЬ К ЛОШАДЯМ: гоблины превосходно ездят верхом, но они не переносят лошадей. Их ненависть к лошадям можно сравнить только с их страхом перед лошадьми, которые затаптывают гоблинов насмерть, если те подходят слишком близко.

2. НЕНАВИСТЬ К СОБАКАМ: ненависть гоблинов к собакам почти не уступает их ненависти к лошадям. И, несмотря на это, гоблины вывели ужасных крысомордых тварей, называемых (достаточно креативно) гоблиновыми собаками, на которых они ездят верхом. Они также ездят верхом на волках и варгах, если удаётся их добыть (и гоблины обычно спешат объяснить, что волки НЕ собаки). Это чувство ненависти взаимно. Если ваш пёс ни с того ни с сего лаает на поленицу, возможно, он учуял спрятавшегося где-то испуганного гоблина.

3. ГОБЛИНЫ РАЗОРЯЮТ ПОМОЙКИ: помойные ямы, канавы, канализация — везде, где есть хлам, поблизости есть и гоблины, к гадалке не ходи. Гоблины с извращённой страстью делают оружие и доспехи из хлама и любят убивать людей тем, что те выбрасывают.

4. ГОБЛИНЫ ЛЮБЯТ ПЕТЬ: увы, несмотря на навязчивость стишков, от гоблинских песен становится немного не по себе. Они уж слишком выводят из душевного равновесия, чтобы стать модными в приличном обществе.

5. ОНИ КОВАРНЫ: возбуждённый или разозлённый гоблин — это шумная, болтливая, зубастая жуть, но даже в таком состоянии он способен мгновенно впасть в пугающее молчание. Эта способность, вкупе с их малым ростом, позволяет гоблинам прятаться в самых неожиданных местах: поленицах, дождевых бочках, под брёвнами, в курятниках, в печках...



6. ОНИ НЕМНОГО ЧОКНУТЫЕ: то, что гоблины считают печку хорошим укрытием, многое говорит об их способности строить планы с учётом вероятного исхода. Также они легко отвлекаются на блестящие штучки и животных размером меньше их самих, которых можно сожрать.

7. ОНИ ПРОЖОРЛИВЫ: когда есть что есть, гоблин, как правило, обедает раз десять в день. У большинства гоблинских племён нет столько еды, чтобы удовлетворить такой ненасытный аппетит, потому эти мелкие злобные твари так часто устраивают набеги.

8. ОНИ ЛЮБЯТ ОГОНЬ: сжечь что-нибудь — одно из самых любимых гоблинских развлечений, хотя они обычно опасаются разжигать огонь в своих логовах, во многом потому, что гоблины, как правило, живут в больших непролазных зарослях чертополоха и спят на сухих листьях и траве. Но дай гоблину факел и чужой дом — и ты получишь проблему.

9. ОНИ ЛЕГКО ЗАСТРЕВАЮТ: у гоблинов жилистое крепкое тело, но большая голова. Они живут в тесных норах. Иногда очень тесных.

10. ГОБЛИНЫ ВЕРЯТ, ЧТО БУКВЫ ОТНИМАЮТ ДУШУ: стены гоблинских логовищ и руины разорённых ими городов изрисованы картинками их подвигов. Но у них нет письменности. Буквы приносят несчастье. Буквы крадут слова из твоей головы. И назад их не вернёшь.

КРАТКИЙ СЮЖЕТ КАМПАНИИ

Серия приключений «Возвращение рунных властителей» начинается с того, что персонажи принимают участие в праздновании Бабочкина дня в Сэндпоинте. Когда праздник подходит к концу, на город нападает шайка гоблинов! Персонажи отбивают нападение и становятся героями, так что, когда местная хозяйка таверны Амейко Кайдзицу пропадает, горожане обращаются к персонажам за помощью. После спасения Амейко герои раскрывают заговор: её давно отдалившийся брат связан с группой, которая собирает гоблинские племена для ещё более масштабного нападения на Сэндпоинт с целью принести весь город в жертву богине Ламашту. После того как персонажи выслеживают гоблинов и находят их логово на острове Чертополоха, герои сталкиваются с заговорщиками. Они побеждают их предводителя, жестокую женщину-аасимара по имени Нуалия, которая носит странный амулет в виде семиконечной звезды.

Вскоре Сэндпоинт начинает терроризировать убийца. Он уродует своих жертв, вырезая у них на груди знакомую семиконечную звезду — эту отметину оставляет безумец, называющий себя Вестником Живодёра. Персонажи в конце концов находят убийцу в заброшенном особняке возле Сэндпоинта. Им оказывается старый знакомый по имени Альдерн Фоксглав. Герои узнают, что он всего лишь агент более обширного культа,

базирующегося в городе Магнимар, в который и решают отправиться для продолжения расследования. Там персонажи сталкиваются с культом Живодёра, прежде чем узнают о том, что связанное с ним зло поселилось в старой часовой башне. Там персонажи встречаются с истинной главой культа — ламией-матриархом с садистскими наклонностями. Персонажи не знают, что ей было поручено собрать урожай «алчных душ», чтобы пробудить древнего волшебника-тирана, известного как рунный властитель Карзуг. То, что ламия носит руну с саздром — той самой семиконечной звездой, которую использовали как Нуалия, так и Вестник Живодёра, — намекает, что угроза куда больше, чем кажется.

Затем героев посылают в Центральную Варисию, чтобы узнать, почему нет вестей от следопытов далёкого форта Ранник. Оказывается, что форт разорён ограмми, а уцелевшие следопыты находятся в плену вырождокоп-полугогров. Спасая следопытов, персонажи освобождают форт Ранник и начинают осознавать, что же на самом деле происходит в регионе. После потопа в городе, разрушенной тассилонской дамбы и населённого призраками болота герои в конце концов забираются на верхние склоны печально известной Крюковой горы, где сталкиваются с ограмми, побеждают их и узнают, что могущественный каменный великан по имени Мокмуриан планирует нападение на их родной город.

Персонажи возвращаются в Сэндпоинт, чтобы помочь защитить его от захватчиков Мокмуриана, а затем сражение переносится в Йоргенфист, крепость каменных великанов. Проникнув в эту цитадель и победив Мокмуриана, они не только предотвращают угрозу создания армии великанов, но также узнают, что Мокмуриан — очередной агент рунного властителя Карзуга и что руна с саздром является символом, который поможет Карзугу вернуться в этот мир. Однако ещё есть время до того, как Карзуг войдёт в полную силу. При помощи тассилонской библиотеки, принадлежавшей Мокмуриану, персонажи узнают, что ключ к поражению Карзуга может быть скрыт в заброшенном подземелье, называемом Рунная кузница, и что путь в это подземелье скрыт в недрах земли под Сэндпоинтом.

Персонажи возвращаются в Сэндпоинт в поисках информации и находят её в недавно обнаруженном святилище Ламашту, охраняемом неким древним безумцем ещё со времён Тассилона. Следуя найденным там подсказкам, персонажи отправляются на север и проникают в Рунную кузницу. Собрав компоненты, они используют магический водоём в самом сердце Рунной кузницы, создавая могущественное *рунное оружие*, способное дать им значительное преимущество в грядущей последней битве.

Получив необходимое оружие, персонажи направляются в Кодарские горы, чтобы сразиться с Карзугом в его древнем городе Зин-Шаласте. Персонажам потребуются вся их сообразительность, магия и сила, чтобы победить, поскольку Карзуг собрал могущественных союзников, которые готовы защитить его от всякого, кто попытается помешать его возвращению!



ПРОХОЖДЕНИЕ КАМПАНИИ

Во время прохождения «Возвращения рунных властителей» вы должны постоянно следить за темпом кампании. Конечно, вы можете играть без перерыва в течение нескольких игровых встреч, но порой важно давать игрокам время на то, чтобы их персонажи могли остановиться и отдохнуть. В конце концов, им нужно время на создание магических предметов, встречи со старыми друзьями или чтобы просто отдохнуть и подлечиться, перед тем как отправиться в очередное нелёгкое приключение. Легко оказаться вовлечённым в череду всё более суровых испытаний по мере того, как персонажи раскрывают очередной пласт опасного заговора, угрожающего Варисии. Но, в конце концов, точное время, на которое назначено возвращение Карзуга, преднамеренно оставлено неопределённым.

ДРУГИЕ ИСТОЧНИКИ

Варисия — один из наиболее подробно описанных регионов игрового мира Pathfinder. И ведущие, которым нужно больше информации об этом регионе для того, чтобы разнообразить кампанию, и игроки, которые хотят потеснее связать персонажей с народом и местами этого сурового края, могут прибегнуть к другим источникам информации. Кроме *Inner Sea World Guide* и других серий приключений этого региона — *Curse of the Crimson Throne*, *Second Darkness*, *Jade Regent* и *Shattered Star*, город Магнимар, одно из главных мест действия второй главы, тщательно описан в *Pathfinder Campaign Setting: Magnimar*, *City of Monuments* и *Pathfinder Tales: Blood of the City*. *Pathfinder Campaign Setting: Lost Cities of Golarion* подробно описывает руины Зин-Шаласта — места, где происходит кульминация кампании. В *Pathfinder*

Campaign Setting: Lost Kingdoms и *Giants Revisited* также показана широкая панорама древних тайн и описание солдат тассилонской империи. Ведущий также может воспользоваться такими многочисленными официальными дополнительными материалами, как карты предметов для «Возвращения рунных властителей», набор фишек для «Возвращения рунных властителей», *Rise of the Runelords Face Cards*, *Pathfinder Dice Set: Rise of the Runelords* и *Pathfinder Battles: Rise of the Runelords Miniatures*. Но самым лучшим инструментом, доступным для любого ведущего этой серии приключений, является форум на paizo.com, где сотни ведущих делятся опытом, дают предложения и обогащают игру и где каждый день проводятся дискуссии.

Игрокам, которые хотят узнать побольше, также стоит посетить rpg.hobbyworld.ru или paizo.com, чтобы бесплатно получить «Руководство игрока» для этой серии приключений (*Rise of the Runelords Anniversary Edition Player's Guide*), напечатанное предложениями, которые помогут связать персонажа с Сэндпойнтом и подготовить его к испытаниям этой серии приключений. В *Pathfinder Player Companion: Varisia, Birthplace of Legends* также есть удобный для игрока обзор региона, подробности, касающиеся его уникальных культур, и возможности для персонажа любого класса. Наконец, штрихи персонажа на страницах 330–331 *Advanced Player's Guide* специально подготовлены для игроков, которые начинают приключенческую карьеру в Сэндпойнте. К тому же у персонажа, с самого начала связанного с этим городом, стремление защитить его от гоблинов, великанов, драконов и древних, невообразимо могущественных рунных властителей будет ещё горячее!



1

ВСЕСОЖЖЕНИЕ

АВТОР: ДЖЕЙМС ДЖЕЙКОБС





ПРЕДЫСТОРИЯ

10

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

13

Праздник и пожар

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

19

Местные герои

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

28

Стекло и гнев

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ

41

Остров Чертополоха

КАРТА ПЕРВАЯ

14

Бабочкин день

КАРТА ВТОРАЯ

29

Стеклодувная
мастерская Сэндпоинта

КАРТА ТРЕТЬЯ

35

Катакомбы гнева

КАРТА ЧЕТВЁРТАЯ

42

Остров Чертополоха

КАРТА ПЯТАЯ

55

Катакомбы острова
Чертополоха, первый уровень

КАРТА ШЕСТАЯ

62

Катакомбы острова
Чертополоха, второй уровень



ПРЕДЫСТОРИЯ

ПРИМОРСКИЙ ГОРОД СЭНДПОИНТ ПОЧТИ НЕ СТАЛКИВАЛСЯ С ИСПЫТАНИЯМИ И ОПАСНОСТЯМИ ЗА Сорок два года своего существования. Но, к несчастью, ситуация вот-вот изменится. Основатели города, сами того не ведая, построили его на руинах древней цитадели, некогда использовавшейся как лаборатория и тюрьма. Раньше здесь проводились ужасающие эксперименты и нечестивые исследования вопроса, где проходит граница между человеком и чудовищем. Это Катакомбы Гнева, место, где мистики изучали и оттачивали краденое искусство придания формы живому и ваяния плоти, одно из множества мест, которыми пользовались ученики рунной властительницы Алазнист в пору расцвета империи Тассилон. Когда Тассилон пал, подобные места словно бы погрузились в сон — но не те, что погребены под Сэндпоинтом.

Пять лет назад, в сотнях миль от побережья Варисии, один злобный и властолюбивый каменный великан по имени Мокмуриан пробудил ото сна тирана — рунного властителя Карзуга. В своё время, много тысяч лет назад, во времена расцвета Тассилонской империи, Карзуг черпал магическую силу из традиций, тесно связанных с семьёй первородными грехами. После долгих столетий магического сна Карзуг не стал тянуть с триумфальным возвращением и активировал древний тассилонский артефакт, называемый *рунным колодецем*. Это устройство способно втягивать магическую эссенцию из душ определённых существ, которые при жизни проявляли особые качества — в этом конкретном случае алчность. Только такие души годились Карзугу для его возвращения к жизни, и потому он отправил Мокмуриана, ставшего его марионеткой, обратно, чтобы тот подготовил урожай. Карзуг использует могущественное устройство для тайновидения, именуемое *линзой души*, которая фокусируется на жертвах, прошедших специальный ритуал и отмеченных руной саздра (древним символом всех семи школ тассилонской магии). Когда жертва умирает, *линза души* притягивает её душу с любого расстояния, чтобы наполнить силой *рунный колодец*. Карзугу нужно всё больше алчных душ, что толкает Мокмуриана и его сородичей — каменных великанов — ко всё большему насилию, и со временем персонажам придётся выступить против них. Однако активация древнего *рунного колодца* привела к другому совершенно неожиданному эффекту. У остальных рунных властителей были такие же приёмники для магических грехов, и когда Карзуг вернул к жизни свой *рунный колодец*, остальные колодцы тоже пробудились.

В большинстве случаев другие *рунные колодцы* были спрятаны глубоко под водой, погребены под землёй или затеряны в отдалённых областях, и эта внезапная вспышка древней магии оказалась не слишком заметной. Но в Катакомбах Гнева под сонным городком Сэндпоинт, где рунная властительница Алазнист создала *малый рунный колодец*,

настроенный на грех гнева, вспышка не прошла бесследно. И хотя силы в этом сосуде было куда меньше, чем в полноценном *рунном колодце*, он вызвал мощный выброс магической энергии, прошедший волной по всему городу. Жителей города стали мучать кошмары, после которых многие пробуждались в страшном гневном, исчезающем через пару мгновений. Однако, к сожалению, в нескольких случаях семена гнева упали на благодатную почву.

Лондзику Кайдзицу, знатный человек с дурным характером, который до сих пор не мог простить жене, что она несколько лет назад наставила ему рога, проснулся среди ночи. Он позвал жену на заднюю террасу их особняка, стоявшего над обрывом, и сбросил её вниз, на острые камни, убив её.

Джержас Стут, эксцентричный художник, который много лет перенаправлял давние обиды на отца в искусство, создавая изумительно прекрасные резные деревянные изображения птиц, начал замышлять убийство примерно двух десятков человек, которые, как ему казалось, были к нему несправедливы в течение многих лет.

Нуалия Тобин, которую бросил беременной местный подонок, опозорив её в глазах приёмного отца, наконец, поддавшись гневу и, забыв богиню снов и звёзд, обратилась к богине чудовищ и безумия, пообещав себе, что сожжёт отца и его церковь дотла.

Этих троих несчастных поглотил гнев, и их поступки в течение нескольких последующих месяцев стали известны как «Недавние неприятности» (см. полное описание этих событий на стр. 388). Эти дни миновали, хвала небесам, но воспоминания ещё свежи. Жители Сэндпоинта теперь готовятся к освящению нового собора, построенного вместо сгоревшего, и готовы забыть всё, что связано с «Недавними неприятностями».

Убийство, совершённое Лондзику, прошло почти незамеченным, а Стут давно мёртв, но Нуалия последние несколько лет не сидела сложа руки. Она готова закончить то, что начала первым пожаром. На сей раз весь Сэндпоинт ждёт всеожжение во славу её безумной богини.



ВСЕСОЖЖЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
ПРАЗДНИК И ПОЖАР

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
МЕСТНЫЕ ГЕРОИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
СТЕКЛО И ГНЕВ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ОСТРОВ
ЧЕРТОПОЛОХА



КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ

Персонажи посещают Бабочкин день (ритуал освящения нового собора Сэндпоинта) и защищают город во время гоблинского налёта. В последующие дни персонажи привыкают к славе среди местного населения, обзаводясь друзьями и знакомыми в Сэндпоинте. Исчезновение местной хозяйки таверны на фоне растущих слухов о собирающейся гоблинской армии приводит к тому, что персонажи раскрывают предательство в стекловудной мастерской Сэндпоинта и обнаруживают древние катакомбы под городом. В ходе расследования герои узнают, что под городом живут чудовища, а гоблинский налёт на город — всего лишь первое из запланированных этими тварями нападений.

Чтобы спасти Сэндпоинт, персонажам придётся отправиться на остров Чертополоха, в логово самого могущественного гоблинского племени в регионе. Там они столкнутся с женщиной, чьё безумие и гнев представляют собой страшную угрозу — но это всего лишь верхушка айсберга куда более обширного заговора, который вскоре будет угрожать всей Варисии.

МАРШРУТ РАЗВИТИЯ

Серия приключений «Возвращение рунных властителей» создана специально для группы искателей приключений, состоящей из четырёх персонажей. Начисляйте опыт в соответствии с быстрым темпом игры. В этом случае вы можете ожидать, что ваша группа будет получать примерно три уровня в каждой главе этого приключения. В начале каждой главы приведён маршрут развития, где указаны предполагаемые точки главы, в которых группа будет повышать уровень. Не забывайте сверяться с этими маршрутами в ходе игры. Если вы достигаете точки приключения, в которой персонажи имеют более низкий уровень,

чем требуется для схватки с местным противником, вы можете вставить несколько собственных дополнительных сцен, чтобы персонажи могли набрать необходимый уровень. Если вы не распределяете опыт в вашей кампании, а просто сообщаете игрокам, когда их персонажи получают новый уровень, вы можете использовать маршрут развития как подсказку, когда персонажи могут повысить уровень.

По желанию вы можете использовать средний или медленный темп игры. При средней скорости вы увидите, что по мере прохождения приключения персонажи будут где-то на уровень ниже ожидаемого, в то время как на медленной скорости они окажутся на два (а то и три) уровня ниже ожидаемого. Особо опытной группе игроков могут понравиться трудности медленного развития!

НАЧАЛО ПЕРВОЙ ГЛАВЫ: персонажи должны начинать как новички 1-го уровня (предпочтительно с штрихами кампании, выбранными из списка представленных в «Руководстве игрока» для «Возвращения рунных властителей», см. стр. 7).

2-й УРОВЕНЬ: персонажи должны достичь второго уровня после расследования ситуации в стекловудной мастерской, прямо перед тем, как они спустятся в Катакомбы Гнева.

3-й УРОВЕНЬ: персонажи должны достичь третьего уровня в начале исследования острова Чертополоха — или, возможно, во время кульминации в Катакомбах Гнева.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ: персонажи должны достичь 4-го уровня к моменту завершения главы.



ИСТОРИЯ НУАЛИИ

Главной злодейкой этой главы является жестокая женщина-аасимар по имени Нуалия. Она — найдёныш, которую подобрал прежний религиозный лидер Сэндпоинта, человек по имени Эзакин Тобин. Детство Нуалии было одиноким и печальным. Из-за её нечеловеческой красоты остальные дети завидовали ей, сторонились и изводили злыми шутками. Взрослые жители города были немногим лучше — многие суеверные варисийцы считали, что благословение Дезны сделало Нуалию чем-то вроде «уродины наоборот». Ходили слухи, что её прикосновение или близкое присутствие может исцелять бородавки и сыпь, что локон её волос, заваренный в чае, повышает плодovitость, а голос изгоняет злых духов. Все это привело к тому, что в течение многих лет её донимали неуклюжими и унижительными требованиями. Когда несчастная Нуалия выросла, она ощущала себя скорее цирковым уродцем, чем молодой девушкой, так что, когда один молодой варисиец по имени Делек Висканта начал за ней ухаживать, она буквально бросилась в его объятия из благодарности.

Нуалия знала, что её отец не одобрит отношения с варисийцем: Эзакин хотел, чтобы его дочь хранила чистоту и потом поступила в прославленный монастырь. Поэтому влюблённые хранили отношения в тайне. Они много раз встречались в укромных местах, особенно в контрабандистском ходу под городом, который Делек нашёл ещё в детстве. Вскоре Нуалия обнаружила, что она беременна. Когда она сказала об этом Делеку, тот раскрыл своё истинное лицо и, обозвав её потаскухой и гулящей девкой, сбежал из Сэндпоинта, чтобы не попасть под руку её отцу. Потрясение Нуалии быстро превратилось в ярость, которую некуда было излить. Девушка носила её в себе, и когда отец обнаружил её пикантное положение, его реакция на её неосторожность лишь усилила стыд и гнев. Он запретил дочери покидать церковь, каждый вечер читал ей наставления и заставлял вымаливать прощение у Дезны. Сам того не ведая, он лишь разжигал ненависть Нуалии.

Когда малый рунный колодец в Катакомбах Гнева под Сэндпоинтом проснулся, гнев Нуалии стал магнитом для его магии. Энергии гнева заполнили её разум, и она впала в неистовство. На тот момент она была на седьмом месяце беременности. У неё случился выкидыш, и Нуалия лишь мельком заметила чудовищно деформированное тельце, прежде чем бледные повивальные бабки унесли его, чтобы сжечь. Чудовищное уродство объяснялось тем, что подземный ход,



в котором ребёнок был зачат, находился вблизи от потаённого святилища Ламашту (известной как Матерь чудищ). Не выдержав двойного потрясения от потери ребёнка и осознания, что она семь месяцев вынашивала чудовище, Нуалия впала в кому.

Пока Нуалия лежала без сознания, ей снились нечестивые сны. Из-за гнева из-под земли и яда Ламашту, Нуалия всё больше поддавалась жестокой демонической богине, убеждаясь в том, что жизнь ей сломали окружающие её люди. Своё ангельское происхождение она стала считать проклятием,

и навешанные демоном кошмары рассказывали ей, как избавиться от этого души и тело, наполнив их хаосом и жестокостью. Наконец, Нуалия очнулась — но это была совершенно иная Нуалия, готовая беспрекословно исполнять все требования Ламашту. Пока её отец спал, она заколотила дверь его комнаты и подожгла церковь, после чего бежала из Сэндпоинта.

Местные думали, что Нуалия сгорела во время пожара. Трагедия усиливалась ещё и гибелью отца Тобиана. Но Нуалия осталась в живых. Она бежала в Магнимар, где стала помогать группе почитавших Норгорбера убийц, известных как культ Живодёра. С их помощью она выследила Делека и убила его. Но смерть предателя не утолила жажду мести, а лишь распахнула её, поскольку ненавистные жители Сэндпоинта были ещё живы.

Найдя родственную душу в этой измученной женщине, таинственный предводитель культа Живодёра дал Нуалии медальон с вырезанной на нём семиконечной звездой. Нуалия узнала, что ей предстоит сыграть более важную роль и что её сны указывают на её предназначение. Приняв судьбу всей душой, Нуалия вернулась в Сэндпоинт и обнаружила, что её тянет к кирпичной стене в подземном ходе, где они с Делеком зачали своё уродливое дитя. Нуалия разбила стену и обнаружила Катакомбы Гнева и квазита по имени Эрилиум, которая тоже была последовательницей Ламашту. Много месяцев Нуалия обучалась под руководством Эрилиума. За это время Нуалия получила ещё одну весточку от Ламашту — видение чудовищного гоблинского волка, заточённого в подземной комнате. Во снах Нуалия узнала, что эта тварь, баргест по имени Мальфешнекор, также был избранником Ламашту. Если удастся найти его и освободить, он не только поможет Нуалии отомстить Сэндпоинту, но и станет ключом к очищению её тела от того, что она называет теперь «небесной порчей». Нуалия захотела стать одной из детей Ламашту. Она сама захотела стать чудовищем.



ВСЕСОЖЖЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
ПРАЗДНИК И ПОЖАРЧАСТЬ ВТОРАЯ:
МЕСТНЫЕ ГЕРОИЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
СТЕКЛО И ГНЕВЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ОСТРОВ
ЧЕРТОПОЛОХА

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: ПРАЗДНИК И ПОЖАР

Пять лет все верующие Сэндпоинта посещали временный собор, возведённый после пожара, уничтожившего прежний, и хотя новый религиозный лидер оказался человеком предприимчивым, добрым и мудрым, община была уже не та. Теперь новый собор, наконец, закончен. Остаётся только дожидаться Бабочкина дня, чтобы боги вновь благословили город, и о пожаре Сэндпоинта можно будет позабыть.

Если вы используете штрихи кампании из «Руководства игрока» для «Возвращения рунных властителей», к началу приключения персонажи уже должны находиться в Сэндпоинте. Если нет, они должны прибыть туда до начала событий. Бабочкин день празднуется в осеннее равноденствие — как правило, на 22-й или 23-й день месяца Рова. Постарайтесь ознакомиться с описанием Сэндпоинта на стр. 386–403, прежде чем вы начнёте это приключение. Большая часть первой половины «Всесожжения» создана так, чтобы события развивались во вполне естественном порядке. Пока герои ждут следующей стадии приключения, вам стоит побудить их осмотреть город. Скорее всего, им не раз придётся побывать в Сэндпоинте во время «Возвращения рунных властителей», и если они хорошо знают городок, то такие визиты будут для них проходить куда легче.

БАБОЧКИН ДЕНЬ

Праздник начинается точно в день осеннего равноденствия. Площадь перед церковью быстро заполняется народом: здесь и местные жители, и путешественники, а в палатках торговцев предлагают еду, одежду, местные изделия и сувениры.

ПРИВЕТСТВЕННЫЕ РЕЧИ: собравшаяся на приветственные речи публика весьма приличная, и четверо главных ораторов произносят по очереди короткие, но с воодушевлением принимаемые приветствия собравшимся на праздник. Дружеское расположение и воодушевление мэра Деверин оказывается заразительным — она приглашает гостей в город и шутит, что даже Ларс Рованкай, местный дубильщик (и общеизвестный трудоголик), сумел оторваться от работы и, ко всеобщему (за исключением самого Ларса) изумлению, посетить праздник. Шериф Белор Хемлок мрачным выражением лица немного сбивает настроение, напоминая о том, что надо вести себя осторожнее вокруг вечернего костра. Он также объявляет минуту молчания в память тех, кто погиб в пожаре прежнего городского собора несколько лет назад. Следующим должен был выступить местный дворянин Лондзику Кайдзицу, но внезапная болезнь помешала ему присутствовать на церемонии (местных это не удивляет, поскольку Лондзику, как известно, с отвращением относится к развлечениям и праздникам). Хозяин местного театра Кирдак Дроккус рьяно пытается поднять настроение толпы весёлыми анекдотами. Он не совсем в шутку рассказывает

о длительном процессе финансирования и строительства новой церкви. В конце он по привычке выдаёт небольшую саморекламу, приглашая всех следующим вечером посетить театр Сэндпоинта и посмотреть его новое представление «Проклятие гарпии», в котором главную роль царицы гарпий Авизеры исполнит сама прославленная магнимарская дива Аллишанда! Наконец, место занимает отец Зантус, чтобы в краткой речи поблагодарить всех тех, кто пришёл сюда, а затем объявляет праздник Бабочкина дня открытым.

ПРАЗДНИЧНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ И ИГРЫ: в этот день проводится много игр и состязаний, включая бег в мешках, прятки, состязания по подъёму тяжестей, упражнения на бревне, перетягивание каната и так далее. Персонажи могут по желанию принять участие в любых играх — вы можете их использовать для того, чтобы познакомить персонажей друг с другом или ключевыми персонажами ведущего в городе. Определяйте результат игры встречной проверкой характеристик или навыков. Победители в этих играх получают разве что славу до конца дня, но для многих жителей Сэндпоинта это воистину прекрасная награда!

ВЫПУСКАНИЕ БАБОЧЕК: в полдень отец Зантус и его аколиты вкатывают на площадь большую крытую телегу. Они рассказывают короткую притчу о том, как Дезна упала с неба на землю и была исцелена и выхожена слепой девочкой, которую она в благодарность за помощь превратила в бессмертную бабочку. Затем они снимают покрывало и выпускают тысячи детей Дезны — целый ураган бабочек, которые разноцветным вихрем взлетают в воздух под радостные крики толпы. До конца дня дети безуспешно гонятся за бабочками, но они недостаточно шустры, чтобы поймать их.

ОБЕД: обед подаётся бесплатно, за счёт таверн Сэндпоинта. Каждая таверна поставляет лучшие блюда, поскольку этот праздник ещё и повод для таверн прокламировать себя и привлечь новых посетителей, а не только накормить голодную толпу. Скоро становится понятно, что самую лучшую стряпню предоставила Амейко Кайдзицу: её замечательный лосось карри и медовое вино из ранней зимовики с лёгкостью затмевают все остальные блюда. Похлёбка из омаров от «Миксины» или оленина с чёрным перцем из «Белого оленя» ни в какое сравнение не идут с творениями Амейко.

ОСВЯЩЕНИЕ: наконец, на заходе солнца отец Зантус поднимается на центральный помост, разбивает

Карта хаоса

Для событий Бабочкина дня вам хорошо подойдёт игровое поле «Городская площадь» (доступное для приобретения на pgg.hobbyworld.ru). Когда вы дойдёте до боя в части «Сдохни, пёс, сдохни!», используйте карту северных ворот на оборотной стороне.

БАБОЧКИН ДЕНЬ





ВСЕСОЖЖЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
ПРАЗДНИК И ПОЖАРКАРТА ПЕРВАЯ:
БАБОЧКИН ДЕНЬЧАСТЬ ВТОРАЯ:
МЕСТНЫЕ ГЕРОИЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
СТЕКЛО И ГНЕВЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ОСТРОВ
ЧЕРТОПОЛОХА

громовой камень, чтобы привлечь всеобщее внимание, и, прокашлявшись, готовится прочесть молитву Первых Грёз. К несчастью, грохот громового камня является также заранее обусловленным знаком для гоблинов, которые медленно пробирались в город, пока горожане развлекались.

ГОБЛИНЫ НА УЛИЦАХ!

Гоблины — пронырливые мелкие твари, но они не проникли бы в Сэндпоинт без помощи нескольких ключевых персонажей. Самый заметный из них — местный дворянин и делец Лондзику Кайдзицу. Хотя он отнюдь не по доброй воле помогает в нападении, его помощь жизненно важна для планов гоблинов. Лондзику шантажировал не кто иной, как его собственный сын Цуто. Цуто угрожал раскрыть связь отца с одной из самых печально известных в Сэндпоинте семей Скарни (обширной организованной варисийской преступной сети), обещая помалкивать, если отец просто выполнит несколько «невинных» просьб. В их числе было требование позаботиться о том, чтобы кто-то открыл северные ворота, приставил лестницу к ограде кладбища и сделал так, чтобы ночью накануне праздника в стеклодувной мастерской никого не было. Лондзику был вынужден привести план в действие: он устыдился того, что сын знает о его связях со Скарни, а также того, что ему не хватило храбрости выступить против собственного отпрыска. Он также не знал о связях Цуто с местными гоблинами и плане напасть на Сэндпоинт. Затем Лондзику притворился больным — во время Бабочкина дня он остаётся в своём доме над обрывом, откуда открывается вид на Сэндпоинт.

Когда отец Зантус разбивает громовой камень, чтобы объявить начало освящения собора, три группы гоблинов быстро мобилизуются. Одна (привезённая Цуто в крытом фургоне и оставленная за зданием к югу от площади) выбегает и несётся на север, прямо на толпу празднующих. Вторая шайка врывается в открытые северные ворота. Обе группы сеют в городе панику и отвлекают городскую стражу, чтобы та не успела осознать, что третья группа проникает на городское кладбище и похищает останки прежнего религиозного лидера города Эзакина Тобина. В нападении принимают участие десятки гоблинов. Пять различных племён, рассеянных по окрестностям Сэндпоинта, были собраны для нападения на город самым сильным в этих краях гоблинским племенем — гоблинами с острова Чертополоха. Атакуя, гоблины верещат, прыгают, бегают и гогочут, наслаждаясь паникой и страхом, которые они сеют среди людей (которых большинство гоблинов насмешливо называют «ходульниками»). Некоторые гоблины размахивают факелами и поджигают палатки, другие со злыми намерениями гонятся за детьми и домашними животными. Всё это время гоблины-певчие во всё горло распевают жутко привязчивую и терзающую нервы гоблинскую песню, от которой их сородичи впадают в убийственное безумие. Всюду, куда ни глянь,

гоблины крушат лотки торговцев, угрожают местными собачьими тесаками, бросают в окна камни и всячески сеют ужас. На Сэндпоинт напали 30 гоблинов, но сражаться со всеми не нужно. Вы можете сфокусироваться только на схватке с теми гоблинами, которых повстречают персонажи игроков. Следующие три схватки познакомят игроков с ногогрызной жутью, которой являются гоблины.

НАЧАЛЬНАЯ АТАКА (КО 1)

Когда отец Зантус поднимается на помост, чтобы начать речь, персонажи должны находиться поблизости. Цель этой сцены — заставить персонажей, которые могут уже знать, а могут и не знать друг друга, сражаться вместе против группы гоблинов. Прочтите или перескажите им следующее, чтобы начать сцену.



Резкое эхо, подобное далёкому раскату грома, разносится над возбуждённой толпой, когда лучи заходящего солнца окрашивают западный край неба. Бродячая собака, забравшаяся поспать под ближайшую телегу, просыпается, гул разговоров быстро затихает, все взоры устремляются к центральному помосту, где с улыбкой на лице стоит отец Зантус. Он откашливается, делает вдох — и тут воздух внезапно пронзает женский вопль. Через несколько мгновений слышится другой крик, потом ещё и ещё. За ними слышатся странные новые голоса — визгливые, пронзительные, хихикающие, не совсем человеческие. Толпа раздается, и что-то мелкое разбегается во все стороны, злорадно гогоча, когда бродячая собака испускает болезненный визг и с хрипом падает — глотка её перерезана от уха до уха. Пока вокруг её головы натекает лужа крови, в воздухе начинает звучать хриплая странная песня, которую поют пронзительные, скрипучие голоса.

Гоблинская песня

*Хватъ детишек, хватъ собак!
Дай им по башке вот так!
Кость — хрусть! Прочь голова!
Мы — гобла! Вы — жратва!*

*Мы жуём и мы кусаем!
Режем, жжём и убиваем!
Режь собак и лошадей!
Бей-лупи и грабь людей!*

*Гоблин прыг и гоблин скок,
Гоблин в зуб и гоблин в бок,
Был ходульник — стал мертвец,
Гоблин здесь — тебе конец!*



СУЩЕСТВА: любой персонаж, который успешно совершает проверку Внимания со СЛ 12, видит, что тварь, которая пробежала и убила собаку, теперь прячется под телегой — это одиночный гоблин, слизывающий кровь с собачьего тесака и возбуждённо оглаживающий толпу в поисках новой жертвы. Песня на стихи неизвестного гоблина, исполняемая несколькими гоблинами-певчими, предназначена для того, чтобы оказать гоблинам поддержку песнями барда и подбодрить их. Этот эффект поддерживают несколько гоблинов-певчих, и они распространяют его воздействие так, что в течение первых 5 раундов первых двух начальных схваток все гоблины получают +1 к испытаниям против ужаса и обольщения, а также к атакам и урону — эти бонусы включены в их блоки параметров, приведённые ниже. В этой начальной схватке группа из трёх гоблинов (включая того, который только что убил собаку) нападает на персонажей.

ГОБЛИНЫ (3)

ОПЫТ	КО	ПЗ
135 каждый	1/2	6 каждый

Гоблин, боец 1 («Бестиарий», стр. 61).

В ближнем бою: собачий тесак +3 [1d4+1 / 19–20].

ТАКТИКА

В бою: вам следует изобразить тактику гоблинов в бою в лучшем случае безалаберной. Один гоблин может попытаться вскарабкаться на ближайший накрытый стол (проверка Лазания со СЛ 5), чтобы получить бонус +1 к атаке с высоты на персонажей. Другой может отвлечься на блюдо с лососем и потратить действие, набивая карманы едой про запас. Третий может схватить большой разделочный нож, если сломается его собачий тесак. Каждый раз, когда гоблин совершает действие, он должен каким-то образом

взаимодействовать с окружающим, даже если это лишает его возможности напасть на персонажа. Целью этого сражения является не испытание находчивости персонажей, но описание обстановки и создание атмосферы безумия с помощью гоблинов.

Боевой дух: эти гоблины уверены, что план нападения на Сэндпойнт не может провалиться, и слишком возбуждены, чтобы учитывать возможность проигрыша. И они сражаются насмерть — но скорее благодаря обстоятельствам, чем из истинной храбрости.

СОБАЧИЙ ТЕСАК

Особое одноручное оружие ближнего боя

Цена: 8 эм; **Урон (Н):** 1d4; **Урон (С):** 1d6;

Крит. удар: 19–20 / ×2; **Дистанция:** —; **Вес:** 1 фунт; **Тип:** Р;

Свойства: —.

ОПИСАНИЕ

Если во время проверки атаки собачьим тесаком на кубике выпадет 1, это оружие сломано. Искусно сделанные и магические собачьи тесаки лишены такого изъяна. Большинство собачьих тесаков созданы для небольших существ.

ГОБЛИНЫ-ПОДЖИГАТЕЛИ (КО 2)

После того как персонажи одолели первых трёх гоблинов, дайте им несколько раундов передохнуть после первой схватки. В это время опишите им хаос, охвативший Сэндпойнт. Всюду бегают гоблины, впадшие в безумие; они горланят песню и рубят всех, кто попадает на пути. Когда персонажи готовы вступить в бой, их внимание привлекает внезапно загоревшаяся двуколка или телега.

СУЩЕСТВА: группа гоблинов нашла стоящую к югу от праздничной площади двуколку, гружённую древесиной для вечернего костра, и подожгла её. Даже если



персонажи не бросятся обследовать горящую двуколку, они скоро столкнутся с несколькими хихикающими и верещащими гоблинами с тесакми и факелами в руках. Как только гоблины видят персонажей, они визжат от удовольствия и атакуют. Эти гоблины не только вооружены горящими факелами (которыми они размахивают с маниакальным наслаждением), но их ещё поддерживает один из их певчих — гоблинский бард, который умеет доводить своих сородичей до бешеного, визгливого безумия при помощи выступления барда.

ГОБЛИНЫ (3)

ОПЫТ	КО	ПЗ
135 каждый	1/2	6 каждый

Гоблин, боец 1 («Бестиарий», стр. 61).

В ближнем бою: собачий тесак +3 (1d4+1 / 19–20) или факел –1 (1d2+1 и 1 урон огнём).

ТАКТИКА

В бою: в первом раунде гоблины радостно пытаются поджечь персонажей факелами, но как только один из гоблинов погибает, уцелевшие понимают, что драка настоящая, и выхватывают собачьи тесак.

Боевой дух: если гоблин-певчий погибает, остальные гоблины впадают в панику и разбегаются.

ГОБЛИН-ПЕВЧИЙ

ОПЫТ	КО	ПЗ
200	1/2	9

Гоблин, бард 1 («Бестиарий», стр. 61).

Нейтральный злой небольшой гуманоид (гоблиноид).

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов;

Внимание +5.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 15, врасплох 14 (+3 броня, +4 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 9 (1d8+1).

Стойкость +1, **Реакция** +6, **Воля** +3; +1 против ужаса и обольщения.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: собачий тесак +1 (1d4 / 19–20) или кнут +1 (1d2 несмертельного урона).

Дистанционная: короткий лук +6 (1d4+1 / ×3).

Особая атака: выступление барда (5 раундов в день; завораживание, контрпесня, отвлечение, песнь отваги +1).

Известные заклинания (УЗ 1; концентрация +2):

1 (2 / день) — *безудержный смех* (СЛ 12), *исцеление лёгких ранений*.

0 (неограниченно) — *магическая рука*, *призрачный звук* (СЛ 11), *сообщение*, *ступор* (СЛ 11).

ТАКТИКА

В бою: гоблин-певчий продолжает петь во время боя.

Он использует кнут, чтобы попытаться сбить с ног персонажей. Он сотворяет *безудержный смех* против любого персонажа, который кажется ему особенно опасным, и *исцеление лёгких ранений* на себя после первого ранения.

Боевой дух: гоблин-певчий сражается насмерть.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 8, **Лвк:** 18, **Вын:** 13, **Инт:** 8, **Мдр:** 12, **Хар:** 13.

БМА: +0; **МБМ:** –2; **ЗБМ:** 12.

Черты: Обращение с особым оружием (собачий тесак).

Навыки: Акробатика +7, Верховая езда +8, Внимание +5.

Исполнение (пение) +5, Скрытность +15, Языкознание +3.

Языки: всеобщий, гоблинский.

ОС: эрудиция барда +1.

Боевое снаряжение: зелье исцеления лёгких ранений;

Прочее снаряжение: клёпанный кожаный доспех, собачий тесак, короткий лук и 20 стрел, кнут, 20 зм.

РАЗВИТИЕ: после того как персонажи сразятся с первыми двумя группами гоблинов, они, скорее всего, будут ранены. Не давайте им расслабиться и описывайте гоблинские выходки — например, как гоблин прыгает с крыши, пытаясь приземлиться на жертву, но промахивается и ломает себе шею; или, быть может, гоблин бросает зажжённый факел в убегающую мать, но попадает в другого гоблина и поджигает на нём доспех. Впрочем, не забудьте дать персонажам несколько раундов на то, чтобы перевести дыхание. Если они сильно изранены, к ним бросается отец Зантус. Он благодарит их за помощь в сражении с гоблинами и может сотворить до трёх *исцелений лёгких ранений* или использовать божественную силу ещё два раза чтобы исцелить персонажей (он уже использовал эту способность несколько раз для спасения раненых горожан). Он исцеляет 2d6 урона при каждом применении божественной силы. Как только персонажи в целом восстанавливаются, настанет время более масштабной схватки.

СДОХНИ, ПЁС, СДОХНИ!

Это последнее событие во время гоблинского налёта происходит после того, как сумятица на месте проведения праздника несколько улеглась. Тут и там на улицах раздаются звуки сражения, звон мечей, крики о помощи, голоса зовущих на подмогу городских стражников, а также визг и песни гоблинов. Большинство горожан разбежались с праздничной площади. Один-два гоблина рыщут в поисках еды, гораздо больше лежат убитыми (вместе с несколькими несчастными горожанами). Должно быть очевидным, что схватка переместилась куда-то ещё, особенно когда с севера доносится вопль и бешеный лай.

СУЩЕСТВА: прямо к востоку от «Белого оленя», возле северных ворот Сэндпоинта, какой-то гоблин-диверсант верхом на гоблиновой собаке отважно напал на дворянина и его охотничьего пса. Человека зовут **АЛЬДЕРН ФОК-СГЛАВ** (хаотичный нейтральный, М, человек, аристократ 4 / плут 3). Этому дворянину предстоит сыграть важную роль



ГОБЛИН-ПЕВЧИЙ



в главе 2, но сейчас это просто ещё один испуганный горожанин. Альтерн прячется за дождевой бочкой и зовёт на помощь, а его пёс сражается с диверсантом. Когда на место прибывают персонажи, они видят, как диверсант убивает пса тесаком. Пёс падает на землю и умирает, в то время как сородичи гоблинского диверсанта (которые прятались поблизости, пока с псом не разобрались) радостно вопят и выскакивают из укрытия. Гоблины все ещё увлечены жертвой, и когда они обращают внимание на Фоксглава, персонажи получают возможность застать гоблинов врасплох. Эти гоблины не получают бонусов от способности выступления барда гоблина-певчего, поскольку к тому времени гоблинские барды исчерпали применение этой способности на день.

ГОБЛИН-ДИВЕРСАНТ

ОПЫТ	КО	ПЗ
200	1/2	12

М, гоблин, следопыт 1 («Бестиарий», стр. 61).

Нейтральный злой небольшой гуманоид (гоблиноид).

Иници. +3; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +5.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 14, врасплох 14 (+3 броня, +3 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 12 (1d10+2).

Стойкость +4, **Реакция** +5, **Воля** +1.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: искусно сделанный лошадиный тесак +4 (1d8+1 / ×3).

Дистанционная: короткий лук +5 (1d4 / ×3).

Особая атака: заклятый враг (животные +2).

ТАКТИКА

В бою: гоблин-диверсант старается применять черту Бой верхом как можно чаще, пытаясь каждый раунд отменить атаку против своего скакуна, и использует превосходную подвижность, чтобы не вступать в ближний бой и расстреливать персонажей из лука со спины собаки (получая при этом штраф -4 за использование дистанционного оружия при езде верхом). Если все его гоблины-бойцы побеждены, он бросает лук и кидается в ближний бой против персонажей.

Боевой дух: гоблин-диверсант сражается насмерть, но скорее благодаря случайности, чем храбрости.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, **Лвк:** 17, **Вын:** 15, **Инт:** 8, **Мдр:** 12, **Хар:** 8.

БМА: +1; **МБМ:** +1; **ЗБМ:** 14.

Черты: Бой верхом.

Навыки: Верховая езда +9, **Внимание** +5, **Выживание** +5, **Дрессировка** +3, **Скрытность** +13, **Языкознание** +0.

Языки: всеобщий, гоблинский.

ОС: выслеживание +1, понимание животных +0.

Боевое снаряжение: зелье исцеления серьёзных ранений;

Прочее снаряжение: клепаный кожаный доспех, искусно сделанный лошадиный тесак, короткий лук и 20 стрел.

ГОБЛИНОВА СОБАКА

ОПЫТ	КО	ПЗ
400	1	9

(«Бестиарий», стр. 62).

ГОБЛИНЫ (3)

ОПЫТ	КО	ПЗ
135 каждый	1/2	6 каждый

Гоблин, боец 1 («Бестиарий», стр. 61).

В ближнем бою: собачий тесак +2 (1d4 / 19–20).

ЛОШАДИНЫЙ ТЕСАК

Особое двуручное оружие ближнего боя.

Цена: 10 эм; **Урон (Н):** 1d8; **Урон (С):** 1d10; **Крит. удар:** ×3;

Дистанция: —; **Вес:** 12 фунтов; **Тип:** К/Р.

Свойства: длинное, сбивающее.

РАЗВИТИЕ: как только с гоблинами покончено, Альтерн горячо благодарит персонажей. Если один из персонажей — привлекательная молодая женщина-человек, эльфийка или полуэльфийка, он отдаёт ей всё своё внимание, хвалит её боевые навыки и красоту. В противном случае он сосредотачивается на том персонаже, который нанёс в бою больше всего урона, и восхваляет его боевые навыки и отвагу. Нервно озираясь по сторонам в поисках других гоблинов, он сообщает персонажам, что пробудет в городе ещё несколько дней — он остановился в «Ржавом драконе», на юге, и если у них будет время, то он был бы рад побольше поговорить с ними и, возможно, наградить их достойно за спасение.

ПОБЕДА!

К тому времени, когда персонажи уничтожают гоблина-диверсанта и спасают Альтерна Фоксглава, исход сражения за Сэндпойнт уже предрешён. Уцелевшие гоблины бегут на север группами, в некоторых случаях предпочитая спрыгнуть с Мусорного обрыва и разбиться насмерть, чем попасть в плен. Нескольких этих маленьких мерзавцев берут живьём, но их бесполезно допрашивать — никто из них не знает ничего, кроме того, что им был дан приказ убивать всех в городе и жечь дома. Никто из плененных гоблинов даже не помнит имени главаря, кроме того, что он «из ваших ходульников». Главарь был на тайной миссии на городском кладбище — вот всё, что могут сказать гоблины, но никто из них не знает, что это за миссия. В конце концов, она же тайная!

На самом деле их «главарём» являлся Цуто Кайдицу. Он возглавил группу гоблинов с острова Чертополоха, привёл их на кладбище, похитил останки Эзакина Тобина и вернулся на остров Чертополоха, чтобы его любовница Нуалия могла принести эти останки в жертву Ламашту и пройти первую стадию превращения в демона.

После гоблинского нападения никто в Сэндпойнте более не настроен праздновать Бабочкин день — горожане прячутся по домам, чтобы отдохнуть от сегодняшних ужасов. Но они находят время поблагодарить персонажей за спасение. Наконец, в какой-то момент в конце дня к персонажам подходит Амейко Кайдицу. Хозяину таверны очень впечатлили действия персонажей, и она предлагает им свободные комнаты в «Ржавом драконе» на неделю в благодарность за помощь в отражении атаки гоблинов.



ВСЕСОЖЖЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
ПРАЗДНИК И ПОЖАРЧАСТЬ ВТОРАЯ:
МЕСТНЫЕ ГЕРОИЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
СТЕКЛО И ГНЕВЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ОСТРОВ
ЧЕРТОПОЛОХА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: МЕСТНЫЕ ГЕРОИ

В ТО ВРЕМЯ КАК СЭНДПОИНТ ПРИХОДИТ В СЕБЯ ПОСЛЕ НАПАДЕНИЯ И ХОРОНИТ ПОГИБШИХ (ПО СЧАСТЬЮ, НЕМНОГОЧИСЛЕННЫХ), ГОРОЖАНЕ ИЗО ВСЕХ СИЛ СТАРАЮТСЯ ВЕРНУТЬСЯ К МИРНОЙ ЖИЗНИ. СОБОР ОСВЯТИЛИ НА СЛЕДУЮЩИЙ ДЕНЬ ВО ВРЕМЯ ГОРАЗДО БОЛЕЕ СПОКОЙНОЙ И КАМЕРНОЙ ЦЕРЕМОНИИ, НО К КОНЦУ НЕДЕЛИ О ГОБЛИНСКОЙ АТАКЕ ВСПОМИНАЮТ ВСЁ БОЛЬШЕ СО СМЕШКОМ. ТЕПЕРЬ, КОГДА УЖАСЫ НАБЕГА МИНОВАЛИ, ОБРАЗЫ ГОБЛИНОВ, КОТОРЫЕ САМИ СЕБЯ ПОДЖИГАЮТ, ПОПАДАЮТ ПОД КОПЫТА ЛОШАДЯМ ИЛИ ТОНУТ В НАПОЛОВИНУ НАПОЛНЕННЫХ ДОЖДЕВЫХ БОЧКАХ. ОКРАШИВАЮТ ВОСПОМИНАНИЯ О НАБЕГЕ ПОЧТИ ЧТО В ЮМОРИСТИЧЕСКИЕ ТОНА. НО ЧЕГО МЕСТНЫЕ ЖИТЕЛИ НЕ ЗАБЫЛИ, ТАК ЭТО СВОИХ НОВЫХ ГЕРОЕВ.

Если только персонажи не постараются скрыть свои имена, они вскоре станут известны по всему городу. Куда бы они ни шли, местные жители их приветствуют. Простая прогулка по главной улице может привести к тому, что местная пекарша Альяма Авертин выскочит из пекарни, чтобы сунуть каравай свежее испечённого хлеба в руки самому тощему из компании с тревожными охами и ахами, что он, наверное, изголодался. Стоит зайти в «Миксину», как сразу же раздаются аплодисменты и тосты, выставляется выпивка за счёт заведения (и, вероятно, следует вызов выпить из аквариума Норы). Во время похода в театр Сэндпоинта Кирдак Дроккус может попытаться уговорить персонажа с самой высокой Харизмой поучаствовать в его новой пьесе. Если зайти в оружейную мастерскую Сэйвы, то персонажам тут же предложат 20%-ную скидку на любой товар, имеющийся в наличии. Конечно, нельзя назвать всех жителей Сэндпоинта лучшими друзьями персонажей, но они должны ощущать себя здесь более чем желанными гостями.

События, описываемые в этой части, могут происходить в любом порядке или следовать логике действий персонажей в городе. Эти события могут даже продолжаться после того, как персонажи отправятся в Катакомбы Гнева, на остров Чертополоха или даже ввяжутся в очередное приключение.

ОСКВЕРНЁННЫЙ СКЛЕП (КО 1/2)

После набега отец Зантус не сразу замечает, что склеп Эзакина Тобина осквернён, но вскоре (возможно даже, тем же вечером) он понимает, что каменная дверь в склеп прежнего священника приоткрыта. Опасаясь худшего, Зантус быстро разыскивает шерифа Хемлока, который, в свою очередь, связывается с персонажами и просит их сопроводить его на кладбище Сэндпоинта. Белор Хемлок не думает, что его ждёт какая-то опасность — в худшем случае, возможно, внутри склепа застрял гoblin. Однако он хочет, чтобы персонажи пошли вместе с ним, чтобы он мог оценить их способности. По дороге на кладбище Хемлок снова благодарит персонажей за помощь при нападении гоблинов и задаёт много дополнительных вопросов. Он хочет узнать побольше о персонажах — например, об их планах на будущее. Иметь под рукой дружественную группу

искателей приключений — хорошее подспорье, и Хемлок надеется наладить хорошие отношения с героями.

Как только группа добирается до кладбища, Хемлок предлагает Зантусу подождать в соборе, а вот персонажей просит помочь в осмотре места преступления. Искомый склеп представляет собой каменное сооружение размером 20 на 20 футов, стоящее у стены. Обычно там хоронили останки прежних зрителей, священников и аколитов, которые служили в соборе. Каменная дверь действительно прикрыта неплотно. Земля вокруг вытоптана. Достаточно успешно пройти проверку Внимания со СЛ 13, чтобы понять, что многие из следов — гоблинские, но некоторые оставлены более крупным гуманоидом. Если персонаж успешно пройдёт проверку Выживания со СЛ 13, то он поймёт, что примерно шестеро гоблинов и один гуманоид среднего размера перебрались через стену и затем вошли в склеп.

СУЩЕСТВА: открыть дверь склепа — достаточно простая задача, но за ней Цуто приготовил жуткий сюрприз, чтобы продолжать нагнетать страх в Сэндпоинте. Похитив останки Тобина, он использовал *одеяние костей* и оставил в склепе два человеческих скелета. С тех пор они там и находятся. Они тут же набрасываются на любого, кто открывает дверь склепа, и сражаются, пока не будут уничтожены.

СКЕЛЕТ ЧЕЛОВЕКА (2)

ОПЫТ	КО	ПЗ
135 каждый	1/2	4 каждый

[«Бестиарий», стр. 243].

РАЗВИТИЕ: обыск склепа приводит к двум интересным открытиям. Во-первых, в углу лежит сброшенное *одеяние костей* (на этом одеянии, от которого слабо веет магией, не осталось изображений). Во-вторых, что куда тревожнее, саркофаг, в котором лежало тело Эзакина, открыт и останки похищены. Шериф Хемлок не понимает, зачем похищать кости, но если персонажи не сделают каких-либо умозаключений, он предположит, что гоблинский налёт мог быть отвлекающим манёвром, чтобы неизвестный похититель мог забрать останки прежнего городского священника. Шериф просит персонажей ни в коем случае не раскрывать эту информацию другим — горожанам на этой неделе и без того досталось!

ДОЧЬ ХОЗЯИНА МАГАЗИНА (КО 2)

Выберите персонажа, предпочтительно того, кто считает себя сердцеедом или первым парнем на деревне (хотя эта встреча предполагает, что персонаж — мужчина, пол персонажа в целом неважен). Молва о сочетании приятной внешности, славы и героических качеств этого персонажа разошлась по городу, и то и дело герои слышат шепотки и слухи о его «достоинствах». Этот персонаж должен замечать, как какая-нибудь молоденькая горожанка хихикает или краснеет в его присутствии, а также может получить несколько анонимных любовных писем или безделушек в подарок в месте, где он остаётся на ночь.

В какой-то момент, прежде чем эти невинные заигрывания станут чем-то большим, одна из наиболее смелых горожанок делает свой ход. Дочь владельца магазина Сэндпойнта **ШАЙЛИСС ВИНДЕР** (хаотичная нейтральная, Ж, человек, простолюдин 1) безусловно привлекательная девушка, но о её старшей сестре ходят всякие слухи. Говорят, что Катрин Виндер «путалась» с одним

из рабочих с лесопилки, а её слишком заботливый отец встретил его в штыхы.

Так что когда Шайлисс стыдливо подходит к персонажу и говорит, что в магазине развелись грызуны, а отца больше беспокоит личная жизнь её сестры, то это кажется вполне правдоподобным. Шайлисс объясняет, что в магазине завелись крысы. Да, только вчера она своими глазами видела за бочкой в дальнем углу подвала крысину размером с гоблина! Отец ей не поверил, но она знает, что его больше заботит, ходила ли Катрин на лесопилку или нет. И поскольку сейчас в городе есть такой полезный герой, то Шайлисс подумала, что, может быть, этот герой пойдёт с ней и убьёт несколько крыс в подвале. Она подчёркивает, что крыс не так много, уж точно для их истребления хватит одного героя, незачем беспокоить остальных. Если другой персонаж настаивает на том, чтобы пойти вместе с ними, она отмахивается и говорит: «Не стоит, я сама разберусь с ними!» — и уходит в досаде, надеясь, что её герой последует за ней. Если тот не понял намёка, она просто подходит к нему ещё раз, когда он один, и повторяет просьбу.

Конечно, никаких крыс в подвале нет. Шайлисс просто куда большая распутница, чем её сестрица, о чём персонаж может узнать, успешно пройдя проверку Дипломатии или Знания (краеведение) со СЛ 20. Любой отказ сопроводить кокетливую Шайлисс в магазин должен быть деликатным; без успешной проверки Блефа (против её Проницательности +0) или Дипломатии со СЛ 20 её влечение к персонажу легко превращается в лютую ненависть, и она может ещё долго портить ему жизнь, поскольку распространяет клевету о персонаже и его друзьях.

Шайлисс раскрывает свои истинные намерения сразу же, как оказывается наедине с выбранным ей персонажем в подвале магазина, — корсаж платья сползает с её плеч, и она припадает к персонажу и пытается увлечь его на удобную кушетку в задней части комнаты.

Чем бы ни закончилась эта неловкая интерлюдия, отец Шайлисс Вен Виндер обязан спуститься в подвал вскоре после того, как Шайлисс делает свой ход. Позвольте персонажу совершить проверку Внимания со СЛ 15, чтобы услышать, как Вен спускается в подвал по лестнице в дальнем углу. Если персонаж не сумеет услышать приближения Вена, он уж точно заметит его, когда хозяин магазина застучает героя с дочерью, взревёт от ярости и станет угрожать кулачищами.

Если персонаж бросается в бегство, Вен не будет его преследовать, но больше не станет ничего продавать ни персонажу, ни его друзьям. Поскольку Вен — популярный в городе человек, его недовольство персонажами приводит к штрафу -2 ко всем проверкам Дипломатии, совершённым в городе, пока персонажам не удастся каким-то образом наладить отношения с ним.

Персонаж может отмазаться, совершив успешную проверку Блефа или Дипломатии со СЛ 20; если же результат на 10 выше, чем требуемая СЛ проверки,



АЛЬДЕРН
ФОКСГЛЭВ



ВСЕСОЖЖЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
ПРАЗДНИК И ПОЖАРЧАСТЬ ВТОРАЯ:
МЕСТНЫЕ ГЕРОИЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
СТЕКЛО И ГНЕВЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ОСТРОВ
ЧЕРТОПОЛОХА

то персонаж не только сумел выпутаться, но сделал это так, что Шайлисс не держит на него обиды и может попытаться соблазнить его ещё раз на другом свидании.

Эта сцена не предназначена для того, чтобы нанести физический урон персонажу, но всё может сложиться именно таким образом — Вен хоть и простолюдин, но в кулачном бою толк знает. Если в ответ персонаж бьёт на поражение, Вен пытается убежать вместе с дочерью и вызвать шерифа, к персонажу в городе начинают относиться с подозрением. Если Вен или Шайлисс убиты, персонаж получает обвинение в убийстве, проводит 1d3 дня в тюрьме, после чего его отправляют на суд в Магнимар.

ВЕН ВИНДЕР

ОПЫТ	КО	ПЗ
600	2	31

М, зрелый, человек, простолюдин 7.

Принципиальный нейтральный средний гуманоид (человек).

Иниц.: -1; **Восприятие:** Внимание +9.

ЗАЩИТА

КБ: 9, касание 9, врасплох 9 (-1 Лвк).

ПЗ: 31 (7d6+7).

Стойкость +2, Реакция +1, Воля +3.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: безоружный удар +4 (1d3+4).

ТАКТИКА

В бою: Вен всегда использует Сокрушительный удар, дубася противника кулаками. Хотя он взбешён, обнаружив любимую дочь в объятиях «головореза», он никогда не будет продолжать избивать потерявшую сознание цель, но и оказывать первую помощь избитому противнику не станет.

Боевой дух: Вен в ярости, но если у него останется менее 5 ПЗ, он падает на колени и просит о пощаде. Конечно, оставшись в живых, Вен затаит злобу на персонажа и, как только оправится, начнёт точить на него зуб.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, **Лвк:** 8, **Вын:** 10, **Инт:** 11, **Мдр:** 9, **Хар:** 14.

БМА: +3; **МБМ:** +5; **ЗБМ:** 14.

Черты: Живучесть, Мастер кулачного боя, Сокрушительный удар, Стальная воля, Эксперт (Запугивание).

Навыки: Внимание +9, Запугивание +12, Оценка +7, Профессия (купец) +9.

Языки: всеобщий.

НАГРАДА: если персонажу удастся разрешить эту ситуацию, никого не ранив и не разрушив семью Виндер, группа получает 800 опыта.

ОХОТА НА КАБАНА (КО 2)

Это событие происходит тогда, когда персонажи намереваются навестить в «Ржавого дракона» по приглашению Альдерна Фоксглава, после того как спасли его от неминуемого «угобления». Если они не навестят его, аристократ сам находит их через 1d3 дней после гоблинского нападения. Прежде чем он вернётся через

несколько дней в свой дом в Магнимаре, он надеется поохотиться на кабана в расположенном неподалёку Клешином лесу и хотел бы пригласить с собой персонажей. Если они отклоняют предложение, Альдерн явно разочарован, но скрывает это, пожимая плечами. Выполняя обещание, он даёт персонажам награду в 50 зм за спасение своей жизни, затем приглашает их остановиться у него дома в Магнимаре, когда они будут в этом городе. Вне зависимости от того, согласятся ли персонажи отправиться на охоту, встретившись с Альдерном в «Ржавом драконе» или после того как он сам их найдёт, охота проходит в Клешином лесу. Альдерн на радостях покупает каждому персонажу скакуна на конюшне «Отбивной гоблин», затем воодушевлённо ведёт персонажей и троих слуг на запад, через Красильный мост, а затем вдоль по южному берегу реки Турандарок.

До Клешиного леса надо ехать около полутора миль, на север от известнякового откоса, известного как Плоскогорье дьявола. Несмотря на зловещее название, Клешиный лес вполне безопасен. Известен он дикими кабанами, оленями, огнешкурами кугуарами и редкими гигантскими клещами, из-за которых так и назван. Но в нём не живёт никаких гоблинских племён.

Дорога до Клешиного леса занимает около получаса, и вы можете воспользоваться этим временем, чтобы создать образ Альдерна. Он очаровательный собеседник, хорошо начитанный, и в запасе у него, сдаётся, бесконечно много историй о великосветском обществе Магнимара. Однако его больше интересуют персонажи, и вы можете использовать этот интерес Альдерна, чтобы помочь игрокам проработать мелкие детали биографии своих персонажей. Кто они? Откуда родом? Как давно они сражаются с гоблинами? Есть ли у них какие-нибудь захватывающие истории о прежних приключениях? Особенно Альдерн должен интересоваться теми персонажами, которыми он увлёкся во время предыдущей встречи. Лучше всего, если это привлекательная женщина, в случае чего его внимание должно казаться дружеским заигрыванием. Если же он сосредоточился на персонаже, особенно хорошо сражавшемся с гоблинами, его внимание должно казаться отчаянной попыткой «научиться быть героем». Поначалу отыгрывайте его внимание как дружеское, но когда персонажи закончат охоту, они должны испытывать некоторое раздражение или тревогу от растущей одержимости Альдерна.

КАБАН КЛЕШИНОГО ЛЕСА

ОПЫТ	КО	ПЗ
600	2	18

(«Бестиарий», стр. 149).

Вы можете посвятить самой охоте на кабана сколько угодно времени. Кабаны Клешиного леса — обычные представители своего рода. Они злые и быстро нападают на каждого, кто вторгается на их территорию. Тем же вечером Альдерн приглашает всех в «Ржавого дракона», где передаёт кабана Амейко, чтобы она приготовила большой ужин (см. «Завапушка в «Ржавом драконе»»).

ЗАВАРУШКА В «РЖАВОМ ДРАКОНЕ»

В Сэндпоинте всего две гостиницы, так что для отдыха персонажам, если они не местные, нужно отправиться в «Белого оленя» или «Ржавого дракона». Поскольку хозяйка «Ржавого дракона» предложила персонажам бесплатные комнаты на неделю в благодарность за героизм и поскольку Альдерн Фоксглав остановился там же и может пригласить персонажей на ужин, то высокие шансы, что вскоре персонажи станут завсегдатаями этого заведения. В заведении Амейко очень рады искателям приключений, и местные жители, часто посещающие таверну при гостинице, любят слушать рассказы гостей о безрассудной храбрости и бесшабашности.

В какой-то момент во время посещения «Ржавого дракона» (предпочтительно, когда большинство персонажей там присутствуют, наслаждаясь мясом кабана, добытого ими вместе с Фоксглавом) какой-то мрачный посетитель пинком распахивает дверь в таверну и отрывисто что-то рывкает на чужом языке.

Это местный аристократ Лондзику Кайдзицу, пожилой мужчина родом из Тянь-Ша, один из самых известных знатных людей Сэндпоинта. Персонажи, говорящие на минкайском, могут понять, что он грубо спрашивает, входя в таверну: «Где, чёрт побери, моя дочь?» Остальные клиенты, узнав его и зная, что он склонен к вспышкам гнева, замирают и утыкаются в тарелки. Если персонажи не вмешиваются, Лондзику заходит в таверну, обшаривая взглядом комнату в поисках дочери. Глаза его вспыхивают при взгляде на новых героев Сэндпоинта.

Лондзику — человек средних лет, хотя он выглядит значительно старше из-за недосыпа вследствие недавних событий, а именно его случайной роли в нападении гоблинов. Терзаемый паранойей и стыдом Лондзику решил вернуться в Магнимар на некоторое время и намерен забрать с собой дочь. Потому он приходит в «Ржавого дракона», чтобы поставить Амейко ультиматум: либо она едет с ним, либо он вычеркнет её из завещания. В душе Лондзику надеется, что она выберет второе, поскольку то, что она стала искательницей приключений, а потом хозяйкой таверны, можно сказать, навлекло на него позор и практически заставило отречься от дочери.

Однако когда он замечает персонажей, он забывает о дочери. Перед ним герои, которые спасли Сэндпоинт от налёта, который он неким образом помог устроить (даже если Лондзику к тому времени ещё не догадался до конца о намерениях Цуто). В приступе зависти и не обоснованного ничем гнева Лондзику подходит к персонажам и начинает обвинять их в том, что они подвергают угрозе жителей города своими опрометчивыми «выходками» против гоблинов, заявляя, что они должны предоставить защиту города городской страже и другим «обученным профессионалам». Если персонажи заявляют, что они искатели приключений, наёмники или что-то ещё в этом роде, Лондзику раздражается глумливым смехом, закатывает глаза и говорит: «Как раз то, что нам нужно, — грязная шайка бродяг, от которой городу только лишние беды». Отыгрывайте Лондзику как надменного, злоязычного старикашку, но прежде чем вы успеете как следует разозлить персонажей, в залу врывается

Амейко с поварёшкой, с которой капает суп. Она хочет узнать, что тут за перепалка.

Главная цель этой сцены не в том, чтобы начать драку, а в том, чтобы представить Лондзику и Амейко. Когда эти двое появятся потом при более трагических обстоятельствах, персонажи уже будут к ним определённым образом относиться. Если персонажи ничего не делают и просто смотрят, эти двое начинают браниться на минкайском, пока Лондзику не ставит Амейко ультиматум, и Амейко велит ему покинуть её таверну (причём в весьма цветистых и шокирующих выражениях). Разъярённый Лондзику пытается схватить её за волосы и вытащить из таверны, но она уклоняется и лупит его по голове мокрой от супа поварёшкой, заляпывая его волосы и наряд рыбным бульоном и картошкой. Это проявление неповиновения на глазах у всех ранит гордость Лондзику сильнее, чем что бы то ни было. Он какое-то время ошарашенно смотрит на неё, затем снова обретает дар речи и покидает таверну, выкрикнув: «Ты мертва для меня, как и твоя мать!»

Позвольте персонажам вмешаться в любой момент. Любая попытка утихомирить, схватить или вышвырнуть Лондзику из таверны силой автоматически заканчивается



АМЕЙКО
КАЙДЗИЦУ



успехом (в конце концов, у него только ЗБМ 10). Перед лицом настоящей угрозы Лондзику показывает трусость и с воплями выбегает из таверны. Если персонажи пытаются помочь Лондзику уговорить дочь, он орёт на них: «Мне не нужна помощь шайки шавок!», после чего оставляет попытки уговоров и покидает таверну. Каким бы образом Лондзику её ни покинул, он не может напоследок не уязвить Амейко упоминанием о её матери — эти жестокие слова почти заставляют Амейку заплакать, но когда её отец уходит, она отважно поднимает поварёшку, осматривает её, отлепляет от неё волос и говорит: «Придётся её хорошенько отмыть, потому как у меня в меню нет жаркого из ослатины». Веселье и смех, поднявшиеся среди посетителей таверны от этих слов, очень поднимают её настроение. Если персонажи пришли ранее ей на помощь, она благодарит их, продлевая комнаты ещё на неделю, и говорит, что их ужин готов.

НАГРАДА: если персонажи вмешиваются в стычку, дайте им по 400 опыта. Вы можете поднять награду до 600, если, по вашему мнению, отыгрыш был особенно хорош.

ТВАРЬ В ЧУЛАНЕ (КО ½)

Алергаст и Амель Баретт — типичная сэндпоинтская семья, у них двое детей (малыш Аэрен и крошка Вера) и верный пёс по имени Дружок. Они были на празднике Бабочкиного дня, где Аэрен увидел, как гoblin поджёт кота, а потом скакал вокруг горящего трупика, и с тех пор малыш не в себе. Каждую ночь его перепуганный крик заставляет Дружка лаять, а когда родители прибегают к нему, Аэрен говорит, что из чулана лезет гoblin. Алергаст тщательно

проверил чулан, но ничего не нашёл, и с тех пор жалобы мальчика на «гоблина в чулане» утомили родителей. Вчера Алергаст пригрозил, что отправит Аэрена спать в дровяной сарай, если тот не научится «быть мужчиной» и не проспит всю ночь без плача и выдуманных историй.

Всё это рассказывает персонажам плачущая Амель Барретт вечером через несколько дней после нападения гоблинов. Она подходит к персонажам в панике, прижимая к груди малютку Веру, а другой рукой придерживая за рубашку Аэрена. Она говорит, что в эту ночь, когда Аэрена снова мучали кошмары, Алергаст не пришёл его утешить. Но через несколько мгновений они услышали болезненный визг несчастного Дружка и пронзительный вопль Аэрена. На сей раз это был не просто кошмар. Амель замолкает, переводит дыхание и показывает персонажам руки Аэрена. Они покрыты свежими гоблинскими укусами.

Когда Алергаст вбежал в комнату, он увидел гоблина, сидящего на груди сына. Дружок был мёртв, у него в ухе торчал нож, и гoblin неистово пытался отгрызть Аэрена руку. Алергаст набросился на гоблина и загнал в чулан, где тот нырнул в дыру, которую хитро прикрыл старой шкурой. Алергаст впал в гнев и начал разносить чулан в попытке добраться до гоблина, Амель запаниковала и выбежала из дома вместе с детьми в попытке разыскать героев.

СУЩЕСТВО: гoblin, засевший в доме Бареттов, — это гoblin-диверсант по имени Гресгурт, который прокрался в дом после того, как набег провалился. Он нашёл в чулане плохо приколоченную половую доску, спешно прорубил достаточно большое отверстие, чтобы пробраться внутрь, и набросил на дыру шкуру,



чтобы замаскировать её. Он намеревался пересидеть там несколько часов, пока снаружи всё не уляжется, затем выбраться из города, но от усталости он уснул. Когда на другую ночь он проснулся и попытался выбраться, он разбудил Дружка и Аэрена. Испугавшись собаки не меньше, чем ребёнок испугался Гресгурта, гoblin снова забился в подпол. Мысли о ненавистной страшной собаке переполняли маленькие мозги гоблина. Каждый раз, когда Гресгурт высовывался, там была собака, готовая заласть. Из-за страха перед собакой Гресгурт не мог выбраться, питался пауками и червяками, которых несколько дней выковыривал из земли под полом, и за эти дни его страх перерос в ярость. Желание ударт сменялось жадой убить собаку. Но у него не было нормального оружия — лошадиный тесак он сломал, когда пытался забиться в подпол. У него остались только обломки клинка, из одного из которых он смастерил грубый нож. Ночью он выбрался, убил Дружка и, ведомый голодом, попытался сожрать Аэрена живьём.

Когда персонажи прибывают в дом Бареттов, их встречает тревожная тишина. Добравшись до комнаты Аэрена, они видят Алергаста Баретта, лежащего ничком, словно он пытался заползти в чулан. Это было действительно так. Пытаясь прикончить гоблина, Алергаст недооценил эту тварь. Когда он сунул руку в дыру, чтобы схватить Гресгурта, гoblin выскочил и перерезал ему глотку. Голодный диверсант попытался затащить Алергаста в подпол, чтобы сожрать его, но тело застряло в дыре.

Если персонажи вытащат тело Алергаста, они поймут, что он мёртв, а его лицо и верхняя часть тела обглоданы. Мгновением позже безумный гoblin, вереща от ярости, что у него украли обед, выскакивает из дыры и бросается в атаку. После долгого заточения Гресгурт почти озверел от страха и голода, и весь дом он стал считать своим.

ГРЕСГУРТ

ОПЫТ 200	КО ½	ПЗ 12
-------------	---------	----------

Гoblin-диверсант (см. стр. 18).

В ближнем бою: кинжал +3 [1d3+1 / 19-20].

РАЗВИТИЕ: если персонажи убивают Гресгурта, Амель благодарит их, пока не узнает о смерти мужа. Она полностью раздавлена этим известием. Персонажи, скорее всего, растеряются, не зная, как быть в такой ситуации, но, к счастью, суматоха быстро привлекает шерифа Хемлока, который осматривает сцену с привычно мрачным видом. Он благодарит персонажей за помощь и устраивает семью Бареттов в соборе на несколько дней. Вскоре в Сэндпоинт приезжает из Магнимара сестра Амель, чтобы забрать безутешную семью на юг, к себе. Если персонажи присутствуют в тот момент, когда она забирает убитую горем семью, она меряет их холодным взглядом и бросает: «Очень жаль, что вы, герои, были не слишком упорны в геройствовании».

НЕДОБРЫЕ ВЕСТИ ИЗ ЗАМШЕЛОГО ЛЕСА

Шалилу Андосана — мастер на все руки. Она и охотница за головами, и специалист по выживанию, и наёмница. Эта эльфийка проезжает через город раз или два за сезон, чтобы закупиться провиантом, и никогда не задерживается дольше чем на три дня. Она всегда останавливается в одной и той же комнате «Ржавого дракона» и не платит за постой, поскольку давно дружит с Амейко. Под конец каждого посещения города она встречается с шерифом Хемлоком и мэром Деверин на несколько часов в крепости, чтобы доложить им о состоянии дел в округе, прежде чем снова покинуть город с кошелём золота. И Хемлок, и Деверин ценят информацию, полученную от Шалилу, поскольку она даёт беспристрастную оценку того, как обстоят дела на местных фермах, а также держит городской совет в курсе назревающих в округе опасностей.

Шалилу является в город через несколько дней после налёта гоблинов — вы должны приурочить её визит к тому моменту, когда персонажи успели немного познакомиться с жителями Сэндпоинта и прошли несколько различных сцен с предыдущих страниц. Её визит в Сэндпоинт оказывается неожиданным — последний раз она заезжала в город всего месяц назад, и её не ждали раньше последней недели осени. Она откладывает посещение ярмарки Сэндпоинта и «Ржавого дракона», требуя вместо этого немедленной встречи с шерифом Хемлоком и мэром Деверин. Неожиданный приезд и потрепанный вид Шалилу заставляет и без того встревоженное население предположить, что она прибыла с известиями о новой гoblinской угрозе.

Шериф Хемлок разыскивает персонажей и лично просит их присутствовать на встрече с мэром Деверин и Шалилу в городской ратуше, говоря, что у эльфийки новости, которые могут героев заинтересовать. Встреча проходит в уютном кабинете на втором этаже городской ратуши. Если персонажи ещё не встречались с Кендрой Деверин, то Хемлок представляет их мэру, и та благодарит каждого за помощь Сэндпоинту в отражении гoblinского набега.

Затем Хемлок представляет Шалилу персонажам как «неофициального члена городской стражи Сэндпоинта» (на что женщина ухмыляется), а персонажей называет «новейшими гoblinобойцами Сэндпоинта». Хемлок рассказывает, что Шалилу много лет как бельмо в глазу у местных гoblinских племён и что мало кто в окрестностях знает о них больше, чем она. Он повторяет её донесение о том, что Сэндпоинт — не единственный в здешних краях город, у которого были проблемы с гoblinами. На Забытом побережье всё больше набегов с участием гоблинов, особенно в долине между Крапивным и Замшелым лесом. Только вчера шайка гоблинов спалила дотла ферму к югу от Замшелого леса. По счастью, Шалилу оказалась рядом, и хотя ферму сохранить не получилось, удалось спасти семью и отогнать гоблинов. Семья пока перебралась на другую ферму по соседству, но проблема с гoblinами явно не решена. На этом Хемлок предоставляет слово Шалилу, прося её повторить для персонажей то, что она рассказала ему.



Белор рассказал мне, как вы разобрались с гоблинами. Хорошая работа. Последние несколько лет моей жизни я посвятила тому, чтобы не давать им разгуляться в здешних краях, но они настырные и плодовитые недометки. Как колючие сорняки. В здешних краях есть пять основных гоблинских племён, и обычно они отлично держат друг друга в узде всякими там межплеменными склоками. Однако мне удалось узнать, что в набеге на Сэндпоинт участвовали члены всех пяти племён. Многие гоблины Замшелого леса, с которыми я вчера имела дело, были уже изрядно потрепаны, и они болтали о каких-то «ходульниках», которые перебили многих из них. Учитывая, что это, скорее всего, вы, то могу сказать, что вы произвели на них впечатление. В любом случае тот факт, что пять племён выступили вместе, меня тревожит. Гоблинские племена не сбиваются в кучу, если только не замыслили что-то большое, а большие планы требуют больших вождей. Боюсь, кто-то прибрал гоблу к рукам и организовал их. И, судя по последним нападениям, для нас это дурные вести.

После речи Шалилу шериф Хемлок заявляет, что отправится вместе с несколькими стражниками на юг в Магнимар просить о подкреплении для Сэндпоинта на несколько недель, по крайней мере, пока не станет понятна величина гоблинской угрозы. Пока его не будет в городе, он просит Шалилу порыскать вокруг Заточного леса, Болота просолённых пней, Замшелого леса, Плоскогогорья дьявола и прочих мест, где живут гоблины, чтобы посмотреть, не сможет ли она выяснить ещё что-нибудь по этому поводу. Он также хотел бы, чтобы персонажи оставались в Сэндпоинте на виду у всех ещё пару дней, если они сами не против. «Здешние жители привязались к вам, — говорит он. — И если вы будете в городе, это на несколько дней даст людям чувство безопасности». Как только встреча закончена, Шалилу просит персонажей поужинать вместе с ней в «Ржавом драконе» (или там, где они остановились). Ей хочется побольше узнать о набеге на Сэндпоинт, а она в свою очередь поделится с героями знаниями о гоблинах.

ГОБЛИНСКИЕ ПЛЕМЕНА: как уже говорила Шалилу, в здешних краях есть пять основных гоблинских племён. Ближе всего к Сэндпоинту живут гоблины-птицехрусты, которые гнездятся в пещерах вдоль западного края Плоскогогорья дьявола, хотя, как правило, они наименее агрессивные из всех пяти племён. На юге живут гоблины-жаболизы из Болота просолённых пней. Эти твари — отличные пловцы. На востоке живут гоблины-семизубы из Заточного леса, которые устраивают набеги на помойку Сэндпоинта и делают из хлама броню и оружие. Дальше на восток в Замшелом лесу живёт, пожалуй, самое большое племя, но, как правило, этим гоблинам не до набегов, поскольку они грызутся между собой. И, наконец, есть гоблины острова Чертополоха,

которые живут на побережье Крапивного леса на маленьком островке, имеющем некоторое сходство с отрубленной головой.

ГОБЛИНСКИЕ ГЕРОИ: Шалилу отмечает, что обычно гоблины недолго живут и жизнь у них полна насилия. Обычно отдельный гоблин не успевает заслужить недобрую славу, но если такое случается, она заслужена с лихвой. Сейчас шесть гоблинов в этих краях считаются «героями».

Большой Гугмут — необычно мускулистый и высокий гоблин из Замшелого леса, который, как говорят, по матери хобгоблин, а по отцу — кабан.

Корувус — воитель племени семизубов. Он известен как своим горячим нравом, так и хранящейся у него драгоценностью — магическим длинным мечом, который гоблин упрямо держит при себе (хотя клинок слишком большой, чтобы гоблин мог им сражаться, поскольку меч сделан для человека). Корувус несколько месяцев назад исчез после того, как вроде бы обнаружил какое-то «тайное убежище» в пещере под скалами, но гоблины-семизубы уверены, что он до сих пор здесь, в виде призрака или чего похуже, и готов убить любого гоблина, который попытается найти его убежище.

Ворка — зловещая гоблинша-каннибал, живущая в Болоте просолённых пней, «герой» для всех гоблинов, кроме племени жаболизов.

Рвибород Гутвад — жирный главарь гоблинов Болота просолённых пней. Это здоровенное чудовище, как говорят, никогда не слезает с трона.

Златохват — вождь гоблинов острова Чертополоха, владеющий лучшим логовом, по мнению всех пяти племён.

И, наконец, Брутазмус, отвратительный багбер-следопыт, который живёт на севере Крапивного леса и часто посещает пять племён, чтобы обменивать на выпивку, новости или магические стрелы вещи, которые он похищает из караванов. Шалилу отмечает, что Брутазмус питает особенную ненависть к эльфам и что несколько раз им приходилось сражаться. Пока никому из них не удавалось победить, но Шалилу горячо кляётся, что не она падёт первой в их личной войне.

Шалилу продолжает появляться на всём протяжении серии приключений «Возвращение рунных властителей». Вместе с шерифом Хемлоком, Амейко Кайдзицу и отцом Зантусом она является многократно появляющимся персонажем ведущего для поддержания интереса героев к региону. Она может стать союзником группы, даже на время присоединиться к персонажам в борьбе с гоблинами, если вы считаете, что им не помешает небольшая помощь. Между ней и одним из персонажей также могут завязаться романтические отношения, особенно если один из героев имеет такой же образ мыслей и разделяет любовь Шалилу к природе и так же ненавидит гоблинов, засевших в чашобе.

Вероятно, что после разговора с эльфийкой персонажи захотят прочесать регион в поисках гоблинов и причин их возрастающей агрессивности, но пока вы должны использовать как якорь просьбу Хемлока



ВСЕСОЖЖЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
ПРАЗДНИК И ПОЖАР

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
МЕСТНЫЕ ГЕРОИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
СТЕКЛО И ГНЕВ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ОСТРОВ
ЧЕРТОПОЛОХА

оставаться в городе. Как только начнётся следующая глава, персонажам хватит дел в городе, прежде чем они займутся окрестностями.

ШАЛИЛУ АНДОСАНА

опыт	КО	ПЗ
1 600	5	53

Ж, эльф, воин 2 / следопыт 4.

Хаотичный добрый средний гуманоид (эльф).

Иниц.: +3; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +12.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 14, врасплох 15 [+4 броня, +1 естественная броня, +3 Лвк, +1 уклонение].

ПЗ: 53 (6d10+16).

Стойкость +10, **Реакция** +8, **Воля** +3; +2 против очарования, +1 против ужаса.

Защитные способности: храбрость +1.

Невосприимчивость: сон.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: искусно сделанный короткий меч +8/+3 (1d6+1 / 19–20).

Дистанционная: +1 композитный длинный лук +11/+6 (1d8+2 / ×3).

Особые атаки: заклятый враг (гоблиноиды +2).

Подготовленные заклинания следопыта: (УЗ 1; концентрация +2):

1 — устойчивость к стихии.

ТАКТИКА

В бою: Шалилу предпочитает сражаться при помощи лука, вступая в ближний бой только при крайней необходимости или если союзнику чрезвычайно необходимо исцеление при помощи её жезла.

Боевой дух: Шалилу верна друзьям, и пока хотя бы один из них в опасности, она их не бросит. При этом если она чувствует, что может убежать, найти помощь и вернуться вовремя, чтобы успеть спасти попавшего в плен к врагам союзника, она может попытаться это сделать.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, **Лвк:** 16, **Вын:** 14, **Инт:** 12, **Мдр:** 13, **Хар:** 8.

БМА: +6; **МБМ:** +7; **ЗБМ:** 21.

Черты: Быстрый выстрел, Двужильный, Прицельная стрельба, Стрельба вблизи, Уверенное владение оружием (длинный лук), Уворот, Эксперт (Акробатика).

Навыки: Акробатика +12, Внимание +12, Выживание +10, Знание (природа) +8, Скрытность +15, Плавание +10.

Языки: всеобщий, гоблинский, эльфийский.

ОС: выслеживание +2, излюбленная местность (лес +2), оружие эльфов, понимание животных +3, снаряжение персонажей, совместная охота (товарищи), эльфийская магия.

Боевое снаряжение: снотворные стрелы (10), зелье приостановки действия яда, зелья низшего восстановления (2), жезл исцеления лёгких ранений (25 зарядов), противоядие (2); **Прочее снаряжение:** +1 клепаный кожаный доспех, +1 композитный длинный лук (рейтинг силы +1) и 20 стрел, искусно сделанный короткий меч, амулет естественной брони +1, костровой камешек, плащ сопротивляемости +1, рюкзак, спальник, набор верхолаза, огниво, обычные кандалы, шёлковая верёвка (50 футов), солнечные палочки (3), сухой паёк (4 дня), бурдюк, зимнее одеяло, деревянный символ религии Дезны, 8 пм, 2 зм.

КОСТРОВОЙ КАМЕШЕК

Аура: слабое разрушение; **УЗ:** 1.

Категория: нет; **Цена:** 720 зм.

Вес: —.

ОПИСАНИЕ

При произнесении волшебного слова превращается в небольшую кучу горящих поленьев в 2 фута высотой; костёр горит в течение 8 часов или пока его не потушат, после чего превращается обратно в камешек; перед следующим применением должно пройти в 2 раза больше времени, чем горел костёр.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещей, сотворить пламя; **Стоимость:** 360 зм.

ПРОПАВШАЯ ТРАКТИРЩИЦА

Это событие должно произойти утром вскоре после того, как шериф Хемлок покинет город, чтобы привести подкрепление из Магнимара. К персонажам подходит робкая пожилая женщина-полурослик



Привет, сестричка!

Надеюсь, ты получишь это письмо и у тебя найдётся свободная минутка, поскольку у нас проблемы. Это касается отца. Сдается, он причастен к недавним проблемам Сэндпоинта с гоблинами, а я не хочу доводить это до сведения властей, поскольку мы оба знаем, что он сумеет вымазаться. У тебя, однако, есть кое-какое влияние в городе. Если бы ты встретила со мной в стеклодувной мастерской в полночь, может, мы смогли бы вместе обмозговать, как бы ему понести заслуженное наказание. Послуши два раза, потом три, потом один раз у служебного входа, и я тебя вижу.

В любом случае мне не надо говорить тебе о деликатности этой просьбы. Если разгласится слухи, ты сама знаешь, что эти местные идиоты подумают, что и мы с тобой тут замешаны. В этой дыре не знают ни чести, ни совести. До сих пор не понимаю, как ты можешь здесь жить.

В любом случае не рассказывай никому. Есть и другие сложности, о которых я предпочёл бы переговорить с тобой лично сегодня ночью. Не опаздывай.

Цуто

по имени **БЕТАНА КОРВИН** (нейтральная добрая, Ж, полурослик, простолюдин 1), которая работает служанкой у Амейко Кайдзицу в «Ржавом драконе». Она явно встревожена и просит персонажей поговорить с ней где-нибудь наедине.

Она говорит, что её хозяйка пропала. Бетана проснулась рано утром и увидела, что Амейко ещё не приступила к завтраку, — Бетана не помнит, чтобы такое бывало прежде. Встревожившись, она постучала в дверь Амейко, но ей никто не ответил. Вопреки здравому смыслу Бетана вошла в комнату Амейко и увидела, что комната пуста, а постель неразобрана. Хуже того, она нашла смятый лист бумаги возле постели — записку от старшего брата Амейко Цуто.

Затем Бетана передаёт персонажам письмо. Хотя оно написано на минкайском (видимо, чтобы абы кто не прочёл, предполагает Бетана), Амейко научила Бетану этому языку за последние годы. Женщина-полурослик заблаговременно написала перевод на обратной стороне — он представлен в памятке 1-1.

Бетана говорит, что рождение Цуто в 4688 году (за год до Амейко) вызвало скандал, поскольку он полужельф. Бетана глубокомысленно добавляет, выкатив глаза, что из родителей Амейко никто эльфом не был. Ясное дело, что Лондзику не отец парню, и о том, в каком он был бешенстве, когда узнал об измене жены, город говорил несколько месяцев. Жена Лондзику Ацуи так и не сказала, кто был его отцом, и то, что они так и не развелись, лишь подтверждает упрямство Лондзику. Цуто отправили в академию Турандарок, чтобы его воспитывали подальше от семейства Кайдзицу. Отец его игнорировал, а матери не разрешалось навещать его. Амейко тайно начала навещать Цуто, когда в 10 лет узнала о его существовании. Она встречалась с ним несколько раз в месяц, чтобы

составить ему компанию, принести еды и пообещать, что когда-нибудь всё уладится. Все изменилось в 4705 году, когда они страшно поссорились и Цуто ударил Амейко. Бетана не знает, о чём они спорили, но из-за этого Амейко на год уехала из Сэндпоинта, зарабатывая себе на жизнь как искательница приключений. Через год она вернулась на похороны матери. Цуто не скрывал своего мнения, что это отец сбросил Ацуи с обрыва, и на похоронах они с ним сцепились. Лондзику чуть не сломал Цуто челюсть тростью, после чего Цуто проклял его и покинул Сэндпоинт. Амейко с тех пор пыталась восстановить контакт братом, но ей никогда не удавалось найти его.

Бетана опасается, что Цуто замыслил недоброе. Поскольку шерифа Хемлока в городе нет, обратиться она может только к персонажам. Она умоляет их пойти в стеклодувную мастерскую и как можно скорее узнать, что случилось с Амейко.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СЦЕНЫ

Вы, конечно же, можете придумать дополнительные сцены для Сэндпоинта после того, как эта часть приключения завершится. В приложении 2 (см. стр. 386–403) описано много персонажей ведущего, с которыми могут встретиться персонажи игроков, — возможно, к ним подойдёт Дэйвирен Хоск из конюшен «Отбивной гоблин» и предложит награду по 5 зм за пару гоблинских ушей, или, возможно, персонажей пригласит в театр Сэндпоинта Кирдак Дроккус для консультации постановки их сражения с гоблинами (конечно, в сопровождении иллюзий-спецэффектов в исполнении Кирдака). Их даже могут позвать в дом Нишки Мвашти на спиритический сеанс, дабы заглянуть в их будущее. Воспользуйтесь этой возможностью, чтобы описать грядущие события так, как считаете нужным!



ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: СТЕКЛО И ГНЕВ

ПРОЦЕСС ИЗГОТОВЛЕНИЯ СТЕКЛА НЕ ТОЛЬКО РЕМЕСЛО, НО И ИСКУССТВО, И В НЁМ СЕМЕЙСТВО КАЙДИЦУ ЗАНИМАЕТ ПОЧЁТНОЕ МЕСТО УЖЕ НЕ ПЕРВОЕ ПОКОЛЕНИЕ. ПОСЛЕ ТОГО КАК ЭТА СЕМЬЯ БЫЛА ИЗГНАНА ИЗ ТЯНЬ-ША И ПРОДЕЛАЛА ОПАСНЫЙ ПУТЬ ЧЕРЕЗ КОРОНУ МИРА, ИСКУССТВОМ СОЗДАНИЯ СТЕКЛА ОНИ ЗАВОЕВАЛИ СЕБЕ МЕСТО В РЯДАХ АРИСТОКРАТИИ. КОГДА ДЛЯ ОСНОВАНИЯ ГОРОДА ВОЗНИКЛА ТОРГОВАЯ ЛИГА СЭНДПОИНТА, В НЕЙ СОСТОЯЛИ И КАЙДИЦУ. ВСКОРЕ ПОСЛЕ ОСНОВАНИЯ СЭНДПОИНТА ОНИ НАЧАЛИ СТРОИТЕЛЬСТВО ОДНОГО ИЗ САМЫХ УНИКАЛЬНЫХ И ПРИБЫЛЬНЫХ ПРЕДПРИЯТИЙ В ГОРОДЕ — СТЕКЛОДУВНОЙ МАСТЕРСКОЙ СЭНДПОИНТА.

Основные компоненты для изготовления стекла поблизости водятся в изобилии: песок, морские водоросли, солестойкие растения (зола из которых является важным реагентом в процессе варки стекла) и известь, добываемая в каменоломнях на утёсах Плоскогогорья дьявола. Остаётся только приложить техническую квалификацию, чтобы превратить все эти компоненты в стекло. То, что подвал этого здания некогда служил базой контрабандистов, — это одна из тайн семьи Кайдицу. Добропорядочный отец Лондзику Рокуро положил конец контрабандным операциям, как только узнал, что в них замешаны некоторые его работники, и заложил кирпичом незаконные помещения подвала. Однако о том, что некогда стеклодувная мастерская была частью контрабандной сети, в городе до сих пор помнят, не особо скрывая.

Сегодня стеклодувная мастерская — не более чем прикрытия для махинаций злобного, мстительного сына Лондзику. Когда год назад Цуто Кайдицу присоединился к группе мятежников, возглавляемых Нуалией, он уже был влюблён в неё. Он много раз видел её на улицах Сэндпоинта, но ему не хватало смелости подойти к таинственной красавице. Так что когда она предложила ему работу, ему показалось, что судьба, наконец, повернулась к нему лицом. Когда он узнал, что в её планы входит сожжение его родного города в качестве жертвы богине Ламашту, Цуто охватил ещё больший восторг — не из-за шанса послужить богине чудовищ (Цуто не слишком интересуется религией), но из-за возможности отомстить городу, который он винил за горькое и безрадостное детство.

Главной обязанностью Цуто было осуществление связи между Сэндпоинтом и островом Чертополоха, поскольку он не только прекрасно знал город, но и был связан с одним из самых влиятельных его жителей — со своим отцом. Шантажом заставив Лондзику помогать в подготовке гоблинского набега, Цуто загнал отца в угол, как и хотел. Через несколько дней после набега он прислал отцу записку, требуя 2 000 золотых и угрожая в противном случае рассказать о роли Лондзику в нападении. Лондзику пришёл в бешенство и решил, что пора окончательно разобраться с сыном жены. Он согласился заплатить, но через несколько ночей после набега, оказавшись в стеклодувной мастерской, попытался убить Цуто. К несчастью для Лондзику, Цуто задумал то же самое. До прихода Лондзику гоблины

перебили всех работников, живших в мастерской. Цуто и ещё с полдюжину гоблинов подкараулили Лондзику у входа, убили его и оставили труп на виду в зоне A17.

Разделавшись с Лондзику, Цуто послал письмо своей сестре Амейко — единственному человеку в Сэндпоинте, к которому он не питал ненависти. Он просил её встретиться с ним на следующую ночь после того, как убил Лондзику, надеясь убедить Амейко присоединиться к банде Нуалии. Однако он недооценил преданность сестры Сэндпоинту, и когда она отказалась пойти с ним, он велел гоблинам избить её до беспамятства, связал её и запер в зоне A21 под мастерской. Он ещё не знает, что с ней делать, и намерен вернуться вместе с ней на север, на остров Чертополоха, чтобы посоветоваться с Нуалией, а в мастерской устроить резню, чтобы ещё сильнее перепугать жителей Сэндпоинта.

ОСМОТР СТЕКЛОДУВНОЙ МАСТЕРСКОЙ

Когда персонажи прибывают в стеклодувную мастерскую, они замечают, что в здании подозрительно тихо. Соседи видели, что в мастерскую никто не входит и из неё никто не выходит, но, поскольку печные трубы по-прежнему дымят, большинство сочли, что вход в мастерскую просто закрыли, чтобы никто не докучал Лондзику и рабочим, пока они выполняют какой-то большой заказ. Быстрый осмотр периметра здания показывает, что занавеси на окнах опущены и двери заперты. Световые люки, выходящие в зоны A1 и A17, не затемнены, и персонаж, успешно прошедший проверку Лазания со СЛ 20, чтобы забраться на крышу, может сквозь них посмотреть (что в случае A17 позволяет увидеть действительно жуткое зрелище). Шум печи стеклодувной мастерской хорошо слышно снаружи, но персонаж, который прислушается у любого занавешенного окна в зоне A17 и успешно пройдёт проверку Внимания со СЛ 12, может также расслышать какое-то пронзительное хихиканье, вопли и звон разбитого стекла.

Все внешние двери можно вскрыть, успешно пройдя проверку Механики со СЛ 20; если их выбивать, это потребует немного больше усилий (твёрдость 5, прочность 20, СЛ ломания 23). В любом случае эти действия быстро привлекают зевак, которым интересно, что новоиспечённым героям Сэндпоинта нужно в стеклодувной мастерской. Успешной проверки Дипломатии, Блефа или Запугивания со СЛ 15 более чем достаточно, чтобы



успокоить местных жителей и уговорить их разойтись, особенно с учётом того странного факта, что стеклодувная мастерская в любом случае должна быть открыта и работать. Несколько местных предлагают персонажам пойти в особняк Кайдзицу и поговорить с Лондзику или слугами, а не вламываться в мастерскую, но если пройти по дороге обрыва Шхун до особняка, то оказывается, что слуги не видели Лондзику со вчерашнего вечера. Они думают, что он работает в мастерской, и показывают на дым, идущий из трубы. На самом деле мастерская захвачена предателем Цуто и его союзниками-гоблинами.

A1 ВЫСТАВОЧНЫЙ ЗАЛ: в этом зале находится магазин, где посетители могут посмотреть на различную стеклянную утварь, которая здесь производится. Основная часть предметов — бутылки, оконные стёкла и художественное стекло.

A2 СКЛАД: здесь хранится готовая продукция.

A3 ЧУЛАН: здесь хранятся средства и инструменты для уборки.

A4 СКЛАД: здесь хранится рабочая одежда, дрова и прочие вещи.

A5 ПОМЕЩЕНИЕ ДЛЯ РАБОЧИХ: искусные рабочие Лондзику жили в мастерской — здесь спали восемь человек. Кровати до сих пор в разном состоянии неубранности,

стены и простыни запятнаны кровью. Тел не видно — гоблины уволокли их в зону A17, чтобы поразвлечься после того, как прошлой ночью перебили рабочих во сне.

A6 СТОЛОВАЯ: рабочие здесь отдыхали, ели и играли в карты в свободное время. В комнате погром — когда сюда ворвались гоблины Цуто, они всё здесь разнесли.

A7 УМЫВАЛЬНАЯ: в этой комнате находятся несколько ванн для мытья и стирки, к ней примыкает маленькая комната — туалет.

A8 КУХНЯ: здесь рабочие готовили еду — гоблины перерыли кухню в поисках пищи, в результате здесь всё вверх дном.

A9 КЛАДОВАЯ: здесь полный хаос — бочонки и мешки с крупой и ящики с сушёной рыбой полностью уничтожены, большая часть припасов пропала. В северном углу валяется сломанный собачий тесак, брошенный гоблином, который сломал его, пытаясь добраться до еды.

A10 СКЛАД: здесь лежат дрова для кухонной печи.

A11 КОМНАТА СОВЕЩАНИЙ: здесь рабочие встречались чтобы обсудить график работы или крупные заказы.

A12 ПРИЁМНАЯ: клиенты, которые хотели сделать заказ или искали возможность организации экспорта



стекла, обсуждали здесь деловые предложения с представителем мастерской.

A13 КАБИНЕТ: небольшой кабинет для встреч с важными клиентами.

A14 АРХИВ: на полках и в шкафах лежат документы и контракты с десятками экспортёров и производств в Магнимаре, Корвосе и прочих местных городах.

A15 ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ: здесь подготавливаются первичные компоненты для изготовления стекла (песок, поташ и известь).

A16 ЗАГРУЗОЧНАЯ: здесь у стены стоит тачка, а на полках находятся дополнительные реагенты для придания стеклу различных цветов (марганец для прозрачного стекла, кобальт для синего и олово для белого; необработанное стекло — зелёное, в то время как высокое содержание любого реагента делает стекло чёрным). На полу открытый сейф — Цуто открыл его отцовским ключом и украл золото и серебро, которое используется для изготовления красного и жёлтого стекла. Сквозь дверной проём видна лестница, ведущая вниз в зону A19.

A17 СТЕКЛОДУВНЫЙ ЦЕХ: здесь у юго-восточной стены пылает печь. Комната уставлена мраморными столами, на которых горячему стеклу придают нужную форму, а по соседству стоят деревянные столы с инструментами. Местная печь громко гудит, отчего все проверки Внимания получают штраф -4. Главная печь горит в северо-восточном углу, это большая камера, в которой используется алхимически обработанное дерево, горящее горячим голубым пламенем. В этой комнате рабочие плавят стекло, но Лондзику порой «сдавал» эту печь бандитам из Скарни для уничтожения улики, поскольку жар в печи такой, что сгорают кости и зубы. Существо, которое втокнули в печь при помощи манёвра тарана или иначе попавшее туда, получает 6d6 урона огнём в раунд. Отверстие печи слишком мелкое, чтобы туда можно было затолкать среднее по размеру существо (попытка совершить это при помощи тарана получает штраф -8). Каменные трубы печи тянутся на юго-запад к более маленьким и более холодным печам, где стеклянные предметы выдерживаются при надлежащей температуре — стекло трескается при слишком быстром охлаждении.

Когда персонажи приходят в это помещение, они видят ужасающие последствия гоблинской скуки. Здесь валяются тела восьми убитых рабочих в различной степени расчленённости; гоблины с ликованием сжигали их руки и ноги в печи и поливали расплавленным стеклом трупы, пытаясь повторить шедевр Цуто — труп его отца, усаженный в кресло в центральном алькове и залитый толстым слоем затвердевшего стекла. Скорее всего, именно здесь персонажи встретятся с гоблинами Цуто — подробности схватки см. в «Против гоблинов».

A18 ЛЕСТНИЦА: эта лестница ведёт к берегу внизу.

A19 ПОДЗЕМНОЕ ХРАНИЛИЩЕ: в этой комнате хранят песок и прочее сырьё. У стены стоят две тачки. Прямо к востоку от лестницы, ведущей в зону A16, разобрана кирпичная стена, что открывает старый проход на юг. Это одна из двух стен, построенных Рокуро Кайдзицу после того, как он узнал, что несколько его рабочих используют подвал для контрабандных операций. Гоблины Цуто сломали эту стену и ту, что севернее зоны A22, за ночь до набега. Поскольку Цуто шантажировал отца, он не опасался, что кто-то узнает о том, что он открыл эти два туннеля.

A20 ХРАНИЛИЩЕ: в этом помещении хранится стеклянная посуда, оконные стекла и прочая готовая продукция.

A21 ХРАНИЛИЩЕ: дверь в это помещение заперта. Хотя эта комната использовалась как склад, Цуто недавно превратил её в импровизированную тюремную камеру. Его сестра Амейко лежит там на полу на боку, связанная по рукам и ногам верёвкой, с завязанными глазами и кляпом во рту. Подробности её освобождения см. в «Спасении Амейко» на стр. 32.

A22 ТАЙНЫЙ КАБИНЕТ: эта комната, некогда использовавшаяся контрабандистами для ведения незаконных операций, последние несколько дней служила штаб-квартирой Цуто Кайдзицу в Сэндпоинте. Убив отца и заперев сестру, Цуто напился и заснул здесь. Он, скорее всего, проснётся, когда гоблин, убегающий от персонажей, примчится вниз, чтобы предупредить его об опасности (см. «Против гоблинов»).

A23 КОНТРАБАНДИСТСКИЙ ЛАЗ: длинный туннель, уходящий от этой комнаты, частично идёт через скальную породу под Сэндпоинтом. Много десятилетий назад его проложили контрабандисты, но туннель остаётся целым и вполне пригодным. Он слегка отклоняется на северо-восток, упираясь в тупик через 1 750 футов. Успешная проверка Внимания со СЛ 20 показывает наличие потайной двери, ведущей в пещеру диаметром 30 футов в скале над Варисийским заливом. Устье пещеры выходит на узкий берег; проверку Выживания делать не нужно — разбросанные по пещере грубые гоблинские лежанки и остатки их трапезы прекрасно видны.

От южной половины туннеля отходят два боковых ответвления. Одно уходит на восток и через 400 футов приводит к завалу (некогда оно вело к реке Турандарок), но западное, похоже, было заложено кирпичом там, где отходило от главного туннеля. Этот западный ход через 50 футов поворачивает на север и тянется ещё 100 футов. Этот туннель остался после попытки контрабандистов пробиться в подвал гарнизона, чтобы выкрадывать оттуда заключённых за большие деньги. Но они наткнулись на Катакомбы Гнева, и обнаруженное заставило контрабандистов заложить туннель кирпичом и никогда больше о нём не вспоминать. Эта кирпичная стена была сломана недавно — после того как в эти края вернулась Нуалия, установившая контакт с квазиткой, правящей в катакомбах.



ВСЕСОЖЖЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
ПРАЗДНИК И ПОЖАРЧАСТЬ ВТОРАЯ:
МЕСТНЫЕ ГЕРОИЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
СТЕКЛО И ГНЕВЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ОСТРОВ
ЧЕРТОПОЛОХА

ПРОТИВ ГОБЛИНОВ (КО 3)

В мастерской всего восемь гоблинов. Если персонажи идут на звук бьющегося стекла и злобных воплей, они найдут гоблинов, скачущих вокруг осквернённых тел рабочих в зоне А17. Если персонажи не слишком шумят, они должны добраться до зоны А17, не потревожив гоблинов. Дайте персонажам возможность устроить предбоевой раунд против этих мелких тварей, поскольку, как только начнётся схватка, всё может быстро обернуться плохо. Держите в уме, что схватка происходит в стеклодувной мастерской. Гоблины — мастера импровизировать в сражении и быстро воспользуются содержимым комнаты, чтобы обернуть бой в свою пользу.

БИТОЕ СТЕКЛО: во время сражения помечайте некоторые клетки как засыпанные битым стеклом. Считается, что там находится «чеснок».

ПОДДАТЬ ЖАРУ: гоблины могут попытаться сбить персонажа с ног; если он распластан, на него набрасываются сразу три гоблина и пытаются затолкать его в печь. Шансы на это практически нулевые, пока персонаж не беспомощен, но это должно тем не менее потрепать ему нервы — особенно если его суют в печь в бессознательном состоянии.

КАЛЁНЫЕ ЩИПЦЫ: некоторые гоблины в качестве импровизированного оружия используют щипцы, с которых капает расплавленное стекло, способное поджечь персонажей.

ЛЕТАЮЩЕЕ СТЕКЛО: гоблины, которые не могут добраться до персонажа в ближнем бою, кидают в него бутылки или швыряют стеклянные панели в импровизированной дистанционной атаке.

ГОБЛИНЫ (8)

ОПЫТ	КО	ПЗ
135 каждый	1/2	6 каждый

Гоблин, боец 1 («Бестиарий», стр. 61).

В ближнем бою: собачий тесак +2 (1d4 / 19–20) или щипцы с расплавленным стеклом –2 (атака касанием, 1d4 урона огнём).

Дистанционная: метание стекла –1 (1d3).

ТАКТИКА

В бою: гоблины все воодушевлены после того, как перебили рабочих, и радуются появлению персонажей. Большинство гоблинов сражаются собачьими тесакми, но один или два нападают на персонажей с щипцами, с которых капает расплавленное стекло.

Боевой дух: как только минимум пятеро гоблинов мертвы, один из выживших гоблинов опознаёт в персонажах героев Сэндпоинта, бросает оружие и верещит (на гоблинском языке): «Оой! Это же те ходульники, что нам навалили! Делай ноги!» Остальные гоблины впадают в панику и бегут в подвал, чтобы присоединиться к Цуто. Оказавшись рядом с ним, гоблины дерутся, пока он не будет побеждён, после чего оставшиеся в живых гоблины убегают по туннелю контрабандистов или прячутся и просят о пощаде.

ЦУТО КАЙДЗИЦУ

ОПЫТ	КО	ПЗ
800	3	31

М, полуэльф, монах 2 / плут 2.

Принципиальный злой средний гуманоид (человек, эльф).

Иниц.: +7; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +11.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 17, врасплох 13 (+3 Лвк, +2 Мдр, +1 отражение, +1 уклонение).

ПЗ: 31 (4d8+10).

Стойкость +4, **Реакция** +9, **Воля** +5; +2 против очарования.

Защитные способности: уклонение.

Невосприимчивость: сон.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: безоружный удар +5 (1d6+1) или град ударов +4/+4 (1d6+1).

Дистанционная: композитный короткий лук +5 (1d6+1 / ×3).

Особые атаки: атака исподтишка +1d6, град ударов, шокирующий кулак (2 / день, СЛ 14).

ТАКТИКА

В бою: основное преимущество Цуто — подвижность.

Он использует Акробатику для движения по полю боя и по возможности берёт врага в тиски при помощи гоблинов. Сталкиваясь с заклинателями, он использует шокирующий кулак, чтобы вывести их из строя.

Боевой дух: если у него остаётся меньше 8 ПЗ или если все его гоблины перебиты, Цуто бросается бежать по туннелю, забыв все планы притащить к Нуалии сестру, и устремляется на остров Чертополоха.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, **Лвк:** 16, **Вын:** 12, **Инт:** 13, **Мдр:** 14, **Хар:** 8.

БМА: +2; **МБМ:** +3; **ЗБМ:** 20.

Черты: Живучесть, Мастер кулачного боя, Отбивание стрел, Уворот, Улучшенная инициатива, Фехтование, Шокирующий кулак, Эксперт (Блеф).

Навыки: Акробатика +10, Блеф +9, Внимание +11, Дипломатия +6, Запугивание +6, Исполнение (духовые инструменты) +4, Маскировка +6, Механика +10.

Языки: всеобщий, гоблинский, минкайский, эльфийский.

ОС: воровской приём (плут-фехтовальщик), поиск ловушек +1, смешанная кровь.

Боевое снаряжение: зелье исцеления лёгких ранений; **Прочее снаряжение:** композитный короткий лук (рейтинг силы +1) и 20 стрел, кольцо защиты +1, искусно сделанный набор отмычек, искусно сделанная флейта, серебряные серьги (25 зм за пару), дневник, 6 мешочков золотой пыли по 50 зм, 8 мешочков серебряной пыли по 5 зм, 10 пм.

ДОПРОС ЦУТО

Если взять гоблина в плен и допросить его, от него мало чего добьёшься. Цуто — совсем другое дело. Он безоговорочно предан Нуалии, и если только персонажи не используют магию вроде заклинания *приворот (гуманоид)*, чтобы заставить его сотрудничать, он будет молчать, как бы они ни пытались заставить его заговорить. Он попробует бежать при первой же возможности, но если не остаётся выбора, пытается

покончить с собой, веря (ошибочно), что, когда Нуалия станет достаточно могущественной, она поднимет его из мёртвых.

Дневник Цуто (см. памятку 1–2), скорее всего, окажется лучшим источником информации. Это маленький обтянутый кожей блокнот с двумя десятками страниц, большая часть которых заполнена картами Сэндпоинта и эротическими изображениями Нуалии (в которой можно опознать якобы погибшую приёмную дочь отца Тобина при успешной проверке Знания [краеведение] со СЛ 15). На каждой карте изображены разнообразные схемы атаки. Несколько первых изображают план атаки для группы из 30 гоблинов — одна из этих боевых карт обведена, и персонажи должны узнать в ней план гоблинской атаки на Сэндпоинт в начале приключения. Но следующие страницы гораздо важнее, поскольку показывают планы нападения на Сэндпоинт силами 200 гоблинов. Ни одна из схем не обведена, и хотя многие перечёркнуты, как если бы их отвергли, выводы тем не менее не самые радостные.

Большинство набросков, изображающих Нуалию, не показывают её демоническую руку, хотя это видно на рисунках с последних страниц; там она изображена не только с одной демонической рукой, но ещё и с крыльями нетопыря, рогами, клыками и раздвоенным хвостом.

В трёх коротких заметках из дневника Цуто содержится информация, особенно интересная для персонажей, — они приведены ниже в памятке 1–2.

Если персонажам удастся заставить Цуто сотрудничать при помощи магии, то он оказывается полезным источником информации. Он раскрывает планы Нуалии, её нынешнее местонахождение и даже план и систему обороны острова Чертополоха. Если Цуто расспросить о дневнике, то он подтверждает, что Нуалия намерена сжечь Сэндпоинт, принеся город в жертву Ламашту, чтобы превратиться из ангельского создания в демоническую тварь. Нуалия собирается сделать это с помощью ритуала, который она уже начала, испепелив останки отца Тобина. Цуто мало что знает о твари, которую аасимарка называет «Мальфешнекор», говоря, что это некое чудовище, которое, по мнению Нуалии, заточено где-то под островом Чертополоха, и что если она его освободит и привлечёт на свою сторону, то это станет залогом успеха последующего нападения на Сэндпоинт.

СПАСЕНИЕ АМЕЙКО

Если по каким-то причинам персонажи протянут с обследованием стеклодувной мастерской до заката, Цуто с гоблинами вернутся на остров Чертополоха. Амейко будет там заточена в камеру (в зоне Г9), и если в течение нескольких дней персонажи её не спасут, её принесут в жертву Ламашту в зоне Г12, чтобы утолить гнев Нуалии.

Амейко в сознании, но тяжело ранена. Она стабилизирована с –2 ПЗ и не в силах помочь персонажам, если они не сумеют её вылечить. Но даже исцелённая, она морально убита предательством брата. Цуто рассказал Амейко, что он и ещё несколько наёмников

служат Нуалии, и наметнул, что у неё большие планы касательно будущего Сэндпоинта. Цуто предупредил Амейко, что ей лучше не оставаться в городе, когда эти планы осуществятся, и предложил ей присоединиться к его группе на острове Чертополоха. Амей-

ко отшатнулась в омерзении от такого предложения и ударила брата по лицу, ошарашенная подобным падением. В ответ он натравил на неё гоблинов. Они связали её и бросили здесь. Она благодарна персонажам за спасение, но хочет поскорее предупредить отца. Если персонажи не сообщат ей злые вести, она сама скоро об этом узнает и примет это стоически.

Больше у Амейко нет роли в серии приключений «Возвращение рунных властителей», но в вашей игре это можно легко исправить. Естественно, после того как персонажи её спасли, она в награду даёт им бесплатный постой и стол в «Ржавом драконе» до конца их жизни, и поскольку после смерти отца она остаётся единственной наследницей семейства Кайдзицу, нравится ей это или нет (вообще-то нет), Амейко становится новым членом высшего света Сэндпоинта. Как упоминается в предисловии к этой книге, Амейко сыграет гораздо большую роль в серии приключений Jade Regent, и её параметры можно найти в первой части этой серии, если вы хотите отвести ей большую роль в «Возвращении рунных властителей».

НАГРАДА: если персонажи спасут Амейко, дайте им 1 200 опыта.



ЦУТО
КАЙДЗИЦУ



Нападение прошло по плану. Погибло несколько гоблинов острова Чертополоха, и нам легко удалось захватить гроб Шобины, пока остальные отвлекали этих идиотов. Не могу дождаться наступления нападения! Этот город заслуживает кесстра.



Златохвату скорее по вкусу общее наступление, но не думаю, что это хороший вариант. Нам надо заручиться помощью той квазитки. Направить её уродов снизу по туннелю контрабандистов прямо в стекловую мастерскую моего папаша, а затем наносить с реки из мастерской небольшие, но более эффективные удары. Все остальные, кроме Брутазмуса, согласны, и я полностью уверен, что этот баггер возражает исключительно в пику мне. Моя возлюбленная слишком занята мыслями о глубинных залах, чтобы принять решение. Говорит, что, как только Мальфешнекор будет освобождён и окажется в её власти, нам не надо будет паштаться. Надеюсь, она права.



Моя возлюбленная, похоже, намерена довести дело до конца — никакие мои слова не могут убедить её в собственной красоте. Она по-прежнему одержима тем, что она называет «небесной порчей» и стремится заменить её даром своей Матери. Похоже, что когда она сожгла останки отца в святилище на острове Чертополоха, началось её преобразование, но не могу сказать, что её новая рука мне нравится. Надеюсь, что когда она принесёт



в жертву Ламашту весь Сэндпоинт, её новое тело не будет столь же ужасным. Может, мне повезёт. Суккубы ведь тоже демоны, не так ли?

КАТАКОМБЫ ГНЕВА

Это место изначально было лабораторией и тюрьмой, которыми руководил один жестокий человек по имени Заляша, продавший душу Ламашту в обмен на тёмное могущество. Он был жрецом Ламашту на службе рунной властительницы Алазист, но тайно от неё служил и Карзугу в качестве наёмного убийцы. Работа двойным агентом постепенно свела Заляшу с ума, и он стал известен своим прихвостням как Писака. Считалось, что он сгинул в ныне недоступных нижних уровнях катакомб, когда Тассилон пал и царство Алазист погрузилось в море. Но не все его союзники погибли: его приспешница, квазитка Эрилиум, уцелела.

Проведя столетия в одиночестве, запертая в тёмных катакомбах Эрилиум тоже немного тронулась разумом. Сначала она была одержима желанием выбраться, но потом начала считать катакомбы своей империей. Зомби, запертые в зоне Б9, стали её подданными, а варгвил, страж зоны Б4, — её питомцем. Она внимательно изучила рассыпавшиеся тексты и заметки, оставленные хозяином, и со временем стала ведьмой, избрав Ламашту в качестве демонической покровительницы и владычицы. Ещё несколько тысячелетий Эрилиум правила крошечным царством с мелочной жестокостью и воодушевлением.

Когда четыре десятилетия назад в катакомбы проникли контрабандисты, они застали Эрилиум врасплох. Не пытаясь заставить незваных гостей служить себе, она напала на них и распугала. Когда она пришла в себя после триумфа, они успели замуровать выход. Однако это событие сделало своё дело, избавив квазитку от безумия.

В течение следующих четырёх десятков лет она часами прислушивалась, стоя наверху разрушенной лестницы в зоне Б5, желая узнать побольше о тех, кого она вскоре начала считать Врагами Сверху. Каждую неделю Эрилиум использовала божественное откровение, чтобы узнавать всё больше о Сэндпоинте от демонической покровительницы или посылала фамильяра — чёрного выюрка — шпионить. Шли годы, и таинственные ответы Ламашту вместе с донесениями выюрка заставили Эрилиум поверить, что что-то происходит. Она верила, что вскоре получит настоящую армию и что Ламашту уже готовит для неё полководца к вящей своей славе.

Пять лет назад малый рунный колодец, расположенный в зоне Б13, таинственным образом проснулся. Эрилиум сочла это знаком и использовала малый рунный колодец, чтобы призвать нескольких исчадий греха себе в помощь. Вскоре Ламашту открыла Эрилиум, что её полководец почти готова, но призвать её на службу должна сама Эрилиум. Она узнает её по серебряным волосам и фиолетовым глазам, редким для верхнего мира. Когда вскоре появилась Нуалия, новообращённая приспешница Ламашту, Эрилиум с гордостью взяла на себя роль наставницы. Квазитка знает, что вскоре её империя расширится.

Б1 СТРАЖ ПЕЩЕРЫ (КО 2)

СУЩЕСТВО: в пещере живёт исчадие греха, поставленное Эрилиум охранять подходы к её царству. Исчадие греха прекрасно выполняет работу, стоя на посту часами, пока его не сменит другая тварь.

ИСКАДИЕ ГРЕХА

ОПЫТ	КО	ПЗ
600	2	19

Нейтральная злая средняя aberrация.

Иниц.: +5; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, нюх на грех; **Внимание:** +7.

ЗАЩИТА

КБ: 14; касание 12, врасплох 12 (+2 естественная броня, +1 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 19 (3d8+6).

Стойкость: +3, **Реакция:** +2, **Воля:** +4.

Невосприимчивость: воздействующие на разум эффекты; **УКМ:** 13.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: рунка +3 (2d4+1 / ×3), укусы -2 (1d6 и укусы греха) или укусы +3 (1d6+1 и укусы греха), 2 удара когтями +3 (1d4+1).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, **Лвк:** 13, **Вын:** 14, **Инт:** 10, **Мдр:** 13, **Хар:** 12.

БМА: +2; **МБМ:** +3; **ЗБМ:** 15.

Черты: Уворот, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +7, Выживание +7, Запугивание +7, Скрытность +7.

Языки: акло.

ОС: обращение с особым оружием.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Нюх на грех (Св): исчадия греха могут унюхать существ, чья сущность отражает грех этого исчадия. Например, гневные исчадия греха могут унюхать существ, использующих эффекты ярости. Ведущий решает, каких существ может унюхать исчадие греха.

Обращение с особым оружием (Экс): исчадия греха умеют обращаться со всеми видами простого и особого оружия, брони и щитов (кроме башенных щитов).

Укусы греха (Св): разум укушенного существа наполняют греховные мысли (испытание Воли со СЛ 12 отменяет эффект). Вызванные ими эмоции настолько сильны, что жертва дезориентирована на 1d6 минут. Если находящуюся под эффектом укуса греха жертву укусят снова, она ошеломлена на 1 раунд при провале испытания. Заклинания *спокойствия*, *снятия проклятия* или *разрушения чар* отменяют эффект укуса греха. СЛ испытания зависит от Харизмы исчадия греха.

Б2 СТАРОЕ ХРАНИЛИЩЕ



Первоначальное предназначение этого помещения неясно, но пол его завален грудями хлама. Западная стена проломлена, и в пролом виден туннель, уходящий на запад.

Обследование хлама показывает, что это по большей части разбитые урны и прочие керамические сосуды, в которых некогда находились съестные припасы, давно обратившиеся в пыль.

Б3 ПРИЁМНЫЙ ЗАЛ



Посередине этой комнаты стоит статуя из красного мрамора, изображающая потрясающе красивую,

но в то же время чудовищно разъярённую женщину. Каменное лицо перекошено яростью. На женщине развевающиеся одежды, длинные волосы покрыты сложным головным убором из крючьев и клинков. В левой руке она держит большую книгу, на обложке которой изображена семиконечная звезда. В её правой руке блестящая рунка из металла и слоновой кости.

Эта статуя изображает рунную властительницу Алазнит. Персонажи могут узнать это, успешно пройдя проверку Знания (история) со СЛ 25.

СОКРОВИЩА: если слегка потянуть искусно сделанную рунку в руке статуи, её можно высвободить. Эта реплика личного оружия властительницы Алазнит является произведением искусства. Оно стоит 400 зм.

Б4 БАССЕЙН ДЛЯ ОМОВЕНИЙ (КО 2)



По воде этого каменного бассейна, окаймлённого черепами, идёт лёгкая рябь.

Некогда посетители Катакомб Гнева смывали здесь с ног грязь верхнего мира. Раз в час вода в нём чудесным образом прибывает и очищается.

СУЩЕСТВО: этот подход к Катакомбам Гнева до сих пор охраняет древняя тварь — чудовищный варгвил, который обычно спит в тени близ стены. Его оставил здесь Писака. Варгвил провёл здесь много веков, терпеливо ожидая момента освобождения от долга и жажды наброситься на любого, кто войдёт в эту комнату. Он не тронет только исчадий греха, Корувуса, Эрилиум или любого, кто открыто носит символ Ламашту.

ВАРГВИЛ

ОПЫТ	КО	ПЗ
600	2	19

(«Бестиарий», стр. 38).

Б5 ЛЕСТНИЦА



Винтовая лестница огибает круглую колонну, теряясь во мраке.

Некогда эта лестница вела в маленькое помещение на поверхности, но, когда Тассилон пал, это строение обрушилось. Если персонажам каким-то образом удастся пробиться через 30 футов скалы между верхушкой лестницы и поверхностью земли, они выберутся в переулок среди домов между Башенной улицей и Мусорным обрывом. В камне зияют узкие трещины, откуда в катакомбы поступает свежий (относительно) воздух и через которые улетает и возвращается фамильяр Эрилиум.

Б6 ДРЕВНЯЯ ТЕМНИЦА (КО 4)



Этот большой подвал некогда явно был темницей, судя по двенадцати камерам, расположенным по периметру. Посреди комнаты



ВСЕСОЖЖЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

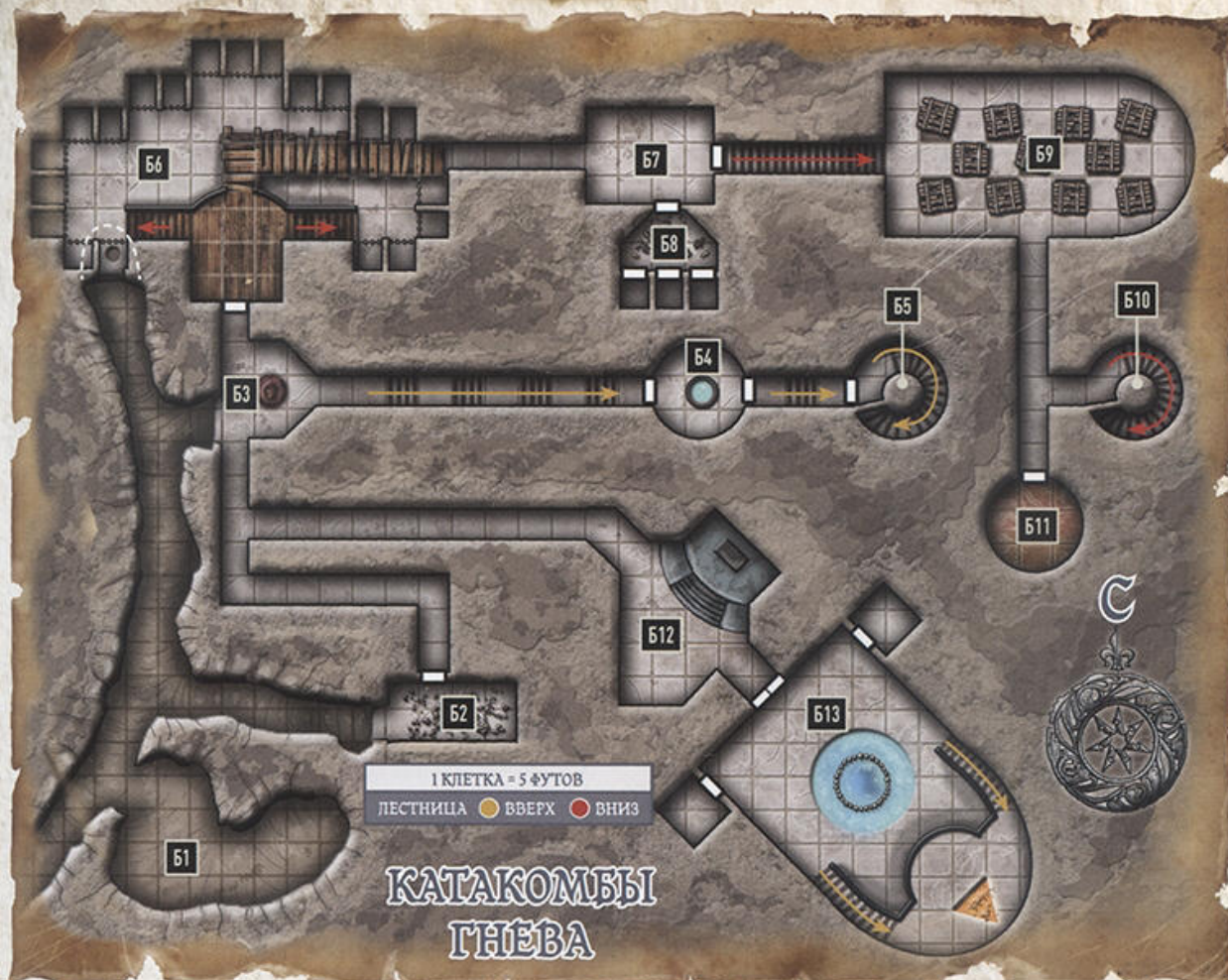
ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
ПРАЗДНИК И ПОЖАР

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
МЕСТНЫЕ ГЕРОИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
СТЕКЛО И ГНЕВ

КАРТА ТРЕТЬЯ:
КАТАКОМБЫ ГНЕВА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ОСТРОВ
ЧЕРТОПОЛОХА



возвышается шаткий деревянный помост высотой в 10 футов с двумя лестницами, спускающимися на пол темницы. От северного края помоста отходит деревянный мостик в 5 футов шириной, ведущий к проходу на востоке.

Как и предполагает вид этого помещения, оно действительно раньше предназначалось для содержания заключённых. По большей части это были агенты Шаласта, которые слишком близко подбирались к владениям бакрахани. В большинстве камер лежат скелеты пленников, умерших от голода много веков назад. Хотя мостик над темницей кажется шатким, на самом деле он довольно устойчив, поскольку древесина (как бывает во многих тассилонских руинах) ещё сохраняет древнюю магическую поддерживающую ауру, которая помогает противостоять ходу времени. Та же самая поддерживающая магия не дала костям в камерах рассыпаться в пыль, хотя они очень сухие и ломкие.

СУЩЕСТВА: здесь притаились два исчадия греха. Если поднята тревога, они прячутся в балках под помостом, готовясь наброситься на каждого, кто подойдёт слишком близко к его краю. Если тревога не поднята, исчадия греха грызутся в восточной части помещения над крошащимися черепами, похищенными из камер.

ИСЧАДИЕ ГРЕХА (2)

ОПЫТ	КО	ПЗ
600 каждый	2	19 каждый

(см. стр. 34).

57 ПЫТОЧНАЯ



В этой комнате сохранились кое-какие древние предметы, видимо использовавшиеся для пыток, хотя их предназначение и стиль кажутся странными и архаичными. В одном углу находится сферическая клетка с обращёнными внутрь железными шипами. В другом углу стоит звездообразное деревянное сооружение, поверхность которого усеяна крючьями. В центре комнаты находится длинный стол, оснащённый кожаными ремнями и несколькими рукоятками, предназначенными, видимо, для вращения и скручивания.

Все эти пыточные инструменты активно использовались в Тассилонской империи, но сейчас они слишком обветшали и заржавели, чтобы быть пригодными.

58 ДРЕВНИЙ КАБИНЕТ



Пол завален останками рассыпающихся кресел и длинного стола. На юге находятся три каменных двери, на каждой из которых начертан странный символ, напоминающий семиконечную звезду.

Когда-то эта комната была рабочим кабинетом, но время (и многовековое отчаяние Эрилиум) сделали своё дело. Поиски среди хлама позволят обнаружить



фрагменты бесчисленных книг и свитков с угловатой рукописной вязью на странном языке. Это часть библиотеки Писаки: здесь Эрилиум научилась многому из того, что она знает сегодня как ведьма и последовательница Ламашту, но сейчас всё это бесполезно.

Три мощные двери на юге некогда открывались в тюремные камеры. В каждой находится чудовищно искореженный скелет гуманоида — у одного три хрупких руки, у второго огромный бесформенный череп, у третьего грудная клетка доходит до самого таза с недоразвитыми костями ног, торчащими из-под необычайно плоской диафрагмы.

СОКРОВИЩА: проведённая при осмотре разорванных страниц проверка Внимания со СЛ 20 позволяет обнаружить под обломками кресла *свиток пылающей сферы* (УЗ 5).

Б9 ТЮРЕМНЫЕ КОЛОДЦЫ (КО 4)



Сводчатый потолок этой необычайно холодной комнаты уходит в высоту на двадцать футов. На полу в случайном порядке расположены 11 деревянных люков, ведущие в колодцы шириной в 5 футов. Из темноты этих колодцев исходит странный шорох и порой тихие стоны.

Каждый колодец в 20 футов глубиной. Деревянные люки над каждым колодцем очень хрупки и проваливаются, если на них наступить. Успешное прохождение испытания Реакции со СЛ 15 позволяет персонажу отпрыгнуть на соседнюю клетку. В противном случае падение с высоты 20 футов в колодец станет лишь началом его проблем.

СУЩЕСТВА: в каждом из этих колодцев находится зомби-человек. Это несчастные существа, остатки тысячелетнего прошлого, запертые во плоти некромантической магией. Эти колодцы некогда служили ещё одним орудием пытки, которой бакраххани подвергали пленников. Теперь это лишь игрушки Эрилиум.

Когда Нуалия обнаружила Катакомбы Гнева, мало кто забредал в это подземелье через потайной ход контрабандистов. Однако одним из этого меньшинства был гoblin Корурус, герой племени семизубов. Когда он обнаружил тайный ход, то дерзко заявил остальным гoblinам, что намерен его исследовать, унести всё добро, которое наверняка скрыто внутри, и вернуться назад, чтобы стать вожаком племени семизубов. Он так и не вернулся, но семизубы каждый день ожидают его возвращения.

На самом деле Корурус наткнулся на Катакомбы Гнева и напился воды с алтаря в зоне Б12, после чего превратился в чудовищную безумную пародию на самого себя из-за жестокого мимолётного каприза Ламашту. Он стал воспринимать Эрилиум как новую царицу и раболепно выполняет её приказы. Квазитку поначалу забавлял такой поворот событий, но вскоре ей надоела крикливость Коруруса, и она приказала ему охранять её паству в зоне Б9. Корурус с одержимостью исполняет этот приказ, уходя, только чтобы попить из источника в Б4 или поймать на обед крысу в контрабандистском туннеле, когда голод становится невыносим.

КОРУРУС

ОПЫТ	КО	ПЗ
800	3	26

М, особый гoblin, воин 2.

Хаотичный злой средний гуманоид (гoblinоид).

Иници. +2; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** -1.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 12, врасплох 14 [+4 естественная броня, +2 Лвк].

ПЗ: 26 (2d10+11); быстрое исцеление 1.

Стойкость +8, **Реакция** +2, **Воля** -1; +1 против ужаса.

Защитные способности: храбрость +1; **Невосприимчивость:** кислота, паралич, воздействующие на разум эффекты, яд.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: +1 длинный меч +4 (1d8+4 / 19-20), серебряный кинжал +3 (1d4 / 19-20), искусно сделанный топорик +4 (1d6+1 / ×3).

Особая атака: губительное дыхание.

ТАКТИКА

В бою: Корурус серьёзно относится к должности охранника этого помещения и немедленно нападает на всякого, кто в него входит. В первом раунде боя он использует губительное дыхание, затем нападает на самого крупного и опасного с виду врага.

Боевой дух: Корурус сражается насмерть и преследует врага вплоть до стекловудной мастерской или выхода из катакомб, если приходится, а потом возвращается обратно.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, **Лвк:** 15, **Вын:** 16, **Инт:** 3, **Мдр:** 8, **Хар:** 10.

БМА: +2; **МБМ:** +5; **ЗБМ:** 17.

Черты: Внушительная стойкость, Живучесть, Многорукый боец.

Навыки: Верховая езда +6, Запугивание +5, Скрытность +6.

Языки: гoblinский.

Снаряжение: +1 длинный меч, серебряный кинжал, искусно сделанный топорик.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Губительное дыхание (Св): раз в 1d4 раунда Корурус может исторгнуть изо рта зловонную кислотную кровь на линии в 20 футов. Любые существа в этой области получают 2d4 урона кислотой (испытание Реакции со СЛ 13 уменьшает этот урон вдвое). Существо, получившее урон от этой способности, также должно пройти испытание Стойкости со СЛ 13 или мучаться тошнотой 1 раунд. СЛ испытания зависит от Выносливости Коруруса.

ЗОМБИ-ЧЕЛОВЕК (11)

ОПЫТ	КО	ПЗ
200 каждый	1/2	12 каждый

[«Бестиарий», стр. 144].

НАГРАДА: зомби в колодцах относительно безобидны — если персонажи уничтожают их дистанционным оружием, дайте героям 200 опыта за всех.

510 ЗАВАЛЕННАЯ ЛЕСТНИЦА

Эта винтовая лестница некогда уводила в более глубокие подземелья под Сэндпойнтом, но, как и лестница, ведущая наверх из зоны 55, этот путь был перекрыт в результате древнего катаклизма. Со временем завал будет расчищен, и лестница приведёт во владения Писаки в святилище Ламашту (подробности см. в главе 5).

511 ЗАЛА МЕДИТАЦИЙ



Эта странная комната представляет собой сферу пятнадцати футов в диаметре. Здесь в пространстве лениво плавают несколько предметов: потрёпанная книга, свиток, бутылка вина, окружённый облаком парящих и извивающихся личинок дохлый ворон и скрученный железный жезл с раздвоенным наконечником. И всё же, вероятно, самым беспокоящим аспектом залы являются стены, поскольку они обшиты листами странного красного металла, который идёт волнами и бесшумно испускает чёрные разряды, превращающиеся в странные руны или даже слова. Происходит это слишком часто, чтобы быть случайностью.

Эта необычная зала сохраняет давно наложенный на неё магический эффект. Любое существо или предмет, оказывающийся в зале, тут же попадает под действие заклинания *левитация* и поднимается в воздух. Писака считал левитацию замечательным способом расслабиться, но сам такого сотворить не мог, потому нанял одного из учеников Алазниса для создания залы.

Эрилиум проводит здесь по несколько часов каждый день за чтением любимой книги, попутно закусывая выпивку личинками, но в настоящее время она находится в зоне 513.

Эта зала была важна для Писаки при жизни, и отголосок его безумия и личности проявляется здесь в виде ветвящихся молний. Тот, кто умеет читать тассилонский, может узнать тут и там в этих образах обрывки слов, связанных с гневом, яростью и жадой отмщения, но они не выражают связной мысли. Больше информации о Писаке можно найти в главе 5; пока же молнии всего лишь выглядят как странное свойство этой залы.

СОКРОВИЩА: эту бутылку вина Цуто принёс в подарок Эрилиум несколько часов назад. Свиток содержит заклинание *пылающие руки* (УЗ 3).

Книга — магически сохранённый древний сборник гимнов в честь Ламашту, Матери чудищ. Этот зачитанный томик на демоническом

языке — гордость и радость Эрилиум, самая дорогая для неё вещь. Книга выглядит одновременно как bestiary самых ужасных и жестоких чудовищ мира (вместе с несколькими гравюрами, иллюстрирующими их способности убивать) и как религиозный текст. Книга стоит 100 зм.

Железный жезл — это жезл *шокового прикосновения* (28 зарядов). Эрилиум знает, что он магический, но не умеет его использовать — она планирует однажды обменять его на другой, более полезный

512 СВАТИЛИЩЕ ЛАМАШТУ



Туннель расширяется и выходит в помещение, некогда бывшее маленьким святилищем. На северо-востоке ступени поднимаются к возвышению из серого камня. На нём находится древний алтарь — необработанный кусок чёрного мрамора с небольшим углублением наверху. Эта ёмкость наполнена грязной водой.

В отличие от других рунных властителей Алазнис была верующей — она верила в разрушение, разорение и гнев. Хотя она и состояла в союзе с зарождающимся демоническим владыкой Ямасотом, но черпала вдохновение от всех демонических владык. Она также



КОРУВУС



ВСЕСОЖЖЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
ПРАЗДНИК И ПОЖАР

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
МЕСТНЫЕ ГЕРОИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
СТЕКЛО И ГНЕВ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ОСТРОВ
ЧЕРТОПОЛОХА



побуждала поклоняться демонам своих приспешников — ей было всё равно, кого они почитают, пока они несли разрушение.

Королева демонов Ламашту была лучшим выбором, и Матерь чудищ стала покровительницей Писаки. Писака использовал этот алтарь для общения с Ламашту. Эрилиум поступала так же, и именно здесь она посвятила Нуалию и начала её обучать.

СОКРОВИЩЕ: чаша алтаря постоянно создаёт по 4 порции *вод Ламашту*.

Воды Ламашту: действуют аналогично нечестивой воде. Более того, любое существо, которое помазано этой водой

или испило её, должно пройти испытание Стойкости; выпившие воду существа получают штраф -4 к испытанию против её эффектов. При успехе существу резко становится плохо, его начинает тошнить и оно становится дезориентированным на 1d4 раунда. При провале вода сводит жертву с ума, нанося 1d6 урона Интеллекту, и калечит тело, нанося 1d6 урона Ловкости. Ловкость и Интеллект жертвы не могут опуститься ниже 1 в результате этого эффекта. Воды Ламашту можно налить в бутылку и использовать в качестве метательного оружия. Воды хранятся бесконечно. При длительном применении — например, если пить только их в течение нескольких месяцев — воды изменяют жертву, уродуя её или даже полностью обращая в чудовище по усмотрению ведущего. Мутации в большинстве случаев не имеют положительных эффектов.

Испив этой гнусной жидкости, гоблин Корувус превратился в мутанта, каковым является сегодня. Если собирать воду с алтаря, она превращается в обычную нечестивую воду через 1 час. Алтарь пополняется со скоростью 1 пузырьёк в день.

513 ХРАМ ГНЕВА (КО 5)



Это огромное помещение выглядит как гигантский подземный храм. По обе стороны от главного входа стоят каменные двери, но, кроме этого, стены покрыты странными, угловатыми резными рунами. В центре находится большой бассейн, чью глубокую середину окаймляют полированные человеческие черепа, насаженные на каменные острия. В дальнем конце залы пара каменных лестниц ведёт к возвышению, на котором находится второй бассейн, на сей раз треугольный, наполненный бурлящей, пузырящейся водой, похожей на прозрачную лаву. И хотя от странной оранжевой жидкости вроде бы поднимаются струи жара и пара, в самой комнате стоит могильный холод.

Хотя рунная властительница Алазист и поддерживала поклонение демонам, её истинная вера была в чистоту гнева. И потому в каждом из важных владений она постаралась устроить «святилище» в виде *малого рунного колодца*, посвящённое её любимому греху. Эти *рунные колодцы* гнева были не столь мощны, как колодцы других рунных властителей, но их было больше. Они позволяли поддерживать связь тем, кто находился вдалеке друг от друга. Кроме того, они могли собирать гнев из душ мёртвых и так создавать любимые ударные войска Алазист — *исчадия греха*. Когда Карзуг несколько лет назад активировал свой более мощный *рунный колодец*, *малый рунный колодец* в этом месте так же вновь заработал. С тех пор Эрилиум принялась следить за ним. Его магия убывала, но после



ЭРИЛИУМ



недавнего уничтожения стольких гоблинов там, наверху, гнев колодца чудесным образом восполнился — теперь он пылает и бурлит почти так же, как было после его первого пробуждения много лет назад. Эрилиум надеется, что, когда Нуалия возглавит второе, «настоящее» нападение на Сэндпойнт, одно только количество убитых гоблинов даст достаточно исчадий греха, чтобы вывести собственную армию в верхний мир и начать собирать урожай новых жертв, также обращая их в исчадия греха.

Правила для *малых рунных колодцев* можно найти на стр. 443 этой книги — в этом конкретном *малом рунном колодце* сейчас находится 20 пунктов греха. Именно в этом колодце Эрилиум недавно создала тех исчадий греха, что сейчас блуждают в катакомбах.

Две маленькие комнаты к северо-востоку и юго-западу от входа в храм некогда использовались как ризницы; сейчас обе комнаты пусты, их двери распахнуты. Потолок залы возвышается на 20 футов.

СУЩЕСТВА: хотя Катакомбы Гнева сейчас открыты и Эрилиум может свободно выходить наружу, от тысячелетнего заточения в катакомбах она приобрела агорафобию и ей страшно покидать катакомбы — вдруг кто-то войдёт туда и похитит её корону. В результате она по-прежнему проводит здесь почти всё время.

Когда персонажи входят в храм, квазитка впадает в ярость. Она вопит, обвиняет персонажей в том, что они вторглись в святилище Матери, и рассекает кинжалом запястье, чтобы капли её крови попали в *малый рунный колодец* и породили исчадие греха. Когда

она это делает, свечение *малого рунного колодца* заметно тускнеет. Успешная проверка Проницательности со СЛ 20 позволяет персонажу заметить внезапную тревогу на лице Эрилиум, когда она видит это. Она больше не создаёт исчадий греха после этого.

ЭРИЛИУМ

ОПЫТ	КО	ПЗ
1200	4	35

Ж, квазит, ведьма 3 («Бестиарий», стр. 82, *Advanced Player's Guide*, стр. 65).

Хаотичное злое маленькое потустороннее существо (демон, злой, хаотичный, экстрапланарный).

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +9.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 17, врасплох 14 (+2 естественная броня, +4 Лвк, +2 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 35 (6 КЗ; 3d10+3d6+9); быстрое исцеление 2.

Стойкость +3, **Реакция** +8, **Воля** +6.

СУ: 5/добро или холодное железо; **Невосприимчивость:** электричество, яд; **Устойчивость:** кислота 10, огонь 10, холод 10.

АТАКА

Скорость: 20 футов, полёт 50 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: укус +10 (1d4–1), 2 удара когтями +10 (1d3–1 и яд)

Дистанционная: +1 возвращающийся кинжал из холодного железа +11 (1d2 / 19–20).

Занимаемое пространство: 2,5 фута; **Зона досягаемости:** 0 футов.



Особая атака: наговоры (сон [3 раунда], полиглот [только понимание, 3 минуты]).

Псевдозаклинания (УЗ 6; концентрация +7):

Неограниченно — невидимость (только на себя), обнаружение магии, определение мировоззрения (добро).

1 / день — устрашение (СЛ 12, 30-футовый радиус).

1 / неделя — божественное откровение (6 вопросов).

Подготовленные заклинания ведьмы (УЗ 3; концентрация +5):

2 — паралич (гуманоид) (СЛ 14), призыв чудовища II.

1 — ослабляющий луч (СЛ 13), приказ (СЛ 13), призыв чудовища I.

0 (неограниченно) — кровотечение (СЛ 12), пляшущие огоньки, ступор (СЛ 12), утомляющее касание (СЛ 12).

Покровитель: тень.

ТАКТИКА

Перед боем: Эрилиум становится невидимой, как только слышит приближение врага.

В бою: хотя её трудно поразить и она быстро исцеляется от ран, Эрилиум в сражении несколько трусовата. Она использует полёт, чтобы сохранять преимущество в дистанции, применяя заклинания вроде призыва чудовища или паралича (против врага с самой крепкой бронёй) в первых нескольких раундах сражения. Она использует небольшой +1 возвращающийся кинжал из холодного железа против врагов, когда у неё кончаются заклинания, но, загнанная в угол, она дерётся когтями и кусается.

Боевой дух: если у Эрилиум остаётся 5 ПЗ или меньше, она становится невидимой и бежит, ожидая, когда её быстрое исцеление восстановит её силы, прежде чем вернуться и напасть на персонажей снова.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 8, **Лвк:** 18, **Вын:** 13, **Инт:** 15, **Мдр:** 10, **Хар:** 13.

БМА: +4; **МБМ:** +6; **ЗБМ:** 16.

Черты: Боевая магия, Уворот, Фехтование.

Навыки: Блеф +10, Внимание +9, Полёт +16, Запугивание +10, Знание (магия) +8, Знание (планы) +8, Колдовство +11, Скрытность +21.

Языки: всеобщий, демонический, тассилонский; полиглот, телепатия (касание).

ОС: смена формы (небольшая многоножка или ворон; полиморф), фамильяр ведьмы (миниатюрный выюрок по имени Орм).

Прочее снаряжение: +1 возвращающийся кинжал из холодного железа, тиара стоимостью 50 зм, чёрное шелковое платье стоимостью 25 зм, обсидиановый нечестивый символ религии Ламашту стоимостью 10 зм.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Наговоры: для ослабления врагов ведьмы используют вид магии, известный как наговоры. Если не сказано иного, то применение наговора — это основное действие, не провоцирующее внеочередную атаку. СЛ испытания для противостояния наговору равна 10 + ½ уровня ведьмы + её модификатор Интеллекта.

Полиглот (Св): используя этот наговор, ведьма может понимать речь на любых языках как при применении

заклинания *понимание языков* в течение количества минут, равного уровню ведьмы. Эта длительность может быть разбита на интервалы продолжительностью в 1 минуту.

Сон (Св): ведьма может заставить существо в 30 футах от неё забыться глубоким магическим сном, аналогично заклинанию *сон*. Существо может пройти испытание Воли, чтобы отменить эффект. При провале жертва засыпает на количество раундов, равное уровню ведьмы. Данный наговор может быть использован против существа с любым количеством КЗ. Жертва не проснётся от света или звука, но другие существа могут разбудить жертву в качестве основного действия. Этот наговор немедленно перестаёт действовать, если жертва получит урон. Вне зависимости от успешности испытания, существо не может стать целью этого наговора снова в течение 1 дня.

ИСКАДИЕ ГРЕХА

ОПЫТ	КО	ПЗ
600	2	19

(см. стр. 34).

НАГРАДА: если персонажи используют *малый рунный колодец*, чтобы создать, а потом убить достаточно исчадий греха, чтобы исчерпать его силы, они смогут уничтожить угрозу, которую он представляет для региона Сэндпоинта. Если группа это осуществит, дайте им 1 200 опыта.

ЗЛОВЕЩИЙ ПРОВАЛ

Катакомбы Гнева — это лишь первый из двух уровней подземелья, существующего под северным Сэндпоинтом. Под ними есть нижний уровень (святилище Ламашту), куда можно попасть через лестничный проем в зоне Б10. Хотя сейчас эта лестница завалена обломками, часть Катакомб Гнева обрушивается в главе 5, создавая огромный провал и привлекая внимание к лестницам.

По наличию недоступного лестничного колодца можно понять, что есть и более глубокие уровни подземелья, но если вы хотите, чтобы персонажи в вашей игре помучались от дурных предчувствий, можете упомянуть странные проявления зла, что набирает силу в подземельях под катакомбами. Персонажи могут слышать отдалённый, глухой вой странных псов, которые, по предположениям персонажей (при успешном прохождении проверки Внимания со СЛ 20), находятся где-то внизу. Тут и там на стенах могут появляться короткие угрожающие надписи на тассилонском или демоническом, которые исчезают, прежде чем другой персонаж сможет убедиться в их существовании. Если персонажи подозревают, что в Катакомбах Гнева или под ними что-то происходит, то вы идёте верной дорогой. Только не переставайте! На 2-м уровне они ещё не готовы встретиться с ужасами, которые поджидают их в святилище Ламашту глубоко под землёй!



ВСЕСОЖЖЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
ПРАЗДНИК И ПОЖАРЧАСТЬ ВТОРАЯ:
МЕСТНЫЕ ГЕРОИЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
СТЕКЛО И ГНЕВЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ОСТРОВ
ЧЕРТОПОЛОХА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ: ОСТРОВ ЧЕРТОПОЛОХА

ДРЕВНЕЕ МЕСТО, ИЗВЕСТНОЕ КАК ОСТРОВ ЧЕРТОПОЛОХА, ИЗДАВНА БЫЛО ЛОГОВОМ ГОБЛИНОВ. НО НЫНЕ ОНО СЛУЖИТ НЕ ТОЛЬКО ИМ — ЭТО УБЕЖИЩЕ ШАЙКИ ИЗГОВ, ГЛАВАРЁМ КОТОРЫХ ЯВЛЯЕТСЯ НУАЛИЯ. ЭТО ПОДОНКИ И ПРЕСТУПНИКИ, ИСПОЛЬЗУЮЩИЕ ГОБЛИНОВ КАК СРЕДСТВО РАЗРУШЕНИЯ. ЧТОБЫ СПАСТИ СЭНДПОИНТ ОТ ЭТИХ ГОБЛИНОВ, НЕОБХОДИМО ОТПРАВИТЬСЯ НА ОСТРОВ ЧЕРТОПОЛОХА, НО НОВЫЕ ГЕРОИ ЗАБЫТОГО ПОБЕРЕЖЬЯ ДОЛЖНЫ ОСНОВАТЕЛЬНО ПОДГОТОВИТЬСЯ К ОЧЕРЕДНОМУ ЭТАПУ ПРИКЛЮЧЕНИЯ. ГОБЛИНЫ — НАИМЕНЬШЕЕ ИЗ ЗОЛ, ЧТО ТАЯТСЯ НА ОСТРОВЕ ЧЕРТОПОЛОХА И ПОД НИМ, ПОСКОЛЬКУ ЭТО МЕСТО БЫЛО ОДНИМ ИЗ МНОГИХ, КОТОРЫЕ РУННЫЙ ВЛАСТИТЕЛЬ КАРЗУГ ИСПОЛЬЗОВАЛ ВО ВРЕМЯ ДРЕВНЕЙ ВОЙНЫ С ВРАГАМИ С ЗАПАДА.

Карта окрестностей Сэндпоинта на стр. 402 показывает расположение острова Чертополоха. Если персонажи направятся на восток по тракту Забытого побережья, они доберутся до переправы через Чертополоховую реку довольно быстро — это всего шесть миль хода (2 часа пешком). Если только вы не захотите устроить нападение из шести гоблинов-бойцов (сцена с КО 2) на персонажей группы, у них не будет проблем по дороге.

Остров Чертополоха расположен на побережье Варисии. Подойти к нему по суше сложно из-за бурелома в Крапивном лесу. С помощью успешной проверки Выживания со СЛ 14 можно найти маршрут прохода через лес. Если результат будет как минимум на 10 больше, чем требуемая СЛ, персонажи находят одну из многих гоблинских узких тропинок, выходящих в зону В1. Каждая попытка совершить проверку Выживания занимает 1d4 часов блуждания по лесу, и за каждый час блуждания есть 30%-ный шанс, что 1d4 персонажей наткнутся на заросли ядовитых растений, жгучей крапивы (испытание Стойкости со СЛ 12, чтобы избежать получения 1 урона Ловкости) или гоблиники (испытание Стойкости со СЛ 12, чтобы избежать получения 1 урона Силе). Персонаж может совершить проверку Знания (природа) вместо прохождения испытаний, чтобы избежать урона.

Остров Чертополоха на удивление круглый. Он находится примерно в 60 футах от берега и соединён с материком верёвочным мостом. У острова необычное происхождение: некогда это была голова одной из сторожевых статуй Карзуга. Она стояла на хребте в местности, называемой Тёркой, прежде чем Бакрахан стал Варисийским заливом. С тех пор статуя разрушилась и заросла Крапивным лесом, но голова её избежала такой участи, упав в воду. Поскольку статуя была создана при помощи магии, процесс выветривания черт её головы сильно замедлился, и когда прямые лучи солнца освещают западный обрыв острова, можно разглядеть черты древнего лица. Некогда в статуе находился небольшой комплекс помещений, но сейчас доступны остались только несколько комнат в самой голове.

В одной из этих комнат заточён баргест Мальфешнекор. Будучи агентом Алазнист, это чудовище было некогда захвачено приспешниками Карзуга и заключено здесь для допроса. Однако конец настал слишком

быстро, и когда голова статуи рухнула в море, Мальфешнекор был одним из немногих уцелевших. Потустороннее существо оказалось в заточении. Он прождал несколько тысяч лет. Некоторое время в комнатах над ним жила группа культистов Ламашту. Поскольку Мальфешнекор сам был верным слугой Ламашту, он быстро обнаружил, что может осуществлять эмпатическую связь с любым жрецом, который стоит перед алтарём. Так он сумел открыть культистам существование маленького комплекса, в котором он ожидал их прибытия. Однако, прежде чем культисты смогли добраться до него, их перебил охранявший это место адский кот.

Более столетия спустя Мальфешнекор ощутил, что рядом поселились другие существа — гоблины. Как и в случае с культистами Ламашту, баргест наладил некую эмпатическую связь с ними. Мальфешнекор не мог общаться с гоблинами, как со жрецами Ламашту, но они всё равно могли чувствовать его. Их тянуло на остров Чертополоха по причине, которую они не могли осознать, и вскоре это место стало самым желанным для гоблинов. Традиционно племя Чертополоха возглавлял жрец, который ощущал эмпатические призывы баргеста во время ритуалов. Эти призывы заставляли гоблинов исследовать нижние уровни логова, однако гоблины — хилые и тупые твари. Ещё ни один не нашёл тайной двери, что вела в темницу Мальфешнекора, а нынешнему предводителю гоблинов Чертополоха не хватает мудрости, чтобы принимать эмпатические послания. Баргест начал впадать в отчаяние.

Затем, когда появилась Нуалия и храм был заново освящён, Мальфешнекор понял, что время освобождения близится. Нуалия — его спасение, а он — её путь для превращения в демона.

В1 СКРЫТЫЙ ВХОД



Заросли терновника и чертополоха, что так буйно разрослись в Крапивном лесу, здесь, у берега, ещё более плотные и спутанные. Хотя сквозь них всё же слышен плеск волн, бьющихся о невидимые отсюда скалы на западе, подлесок достаточно густ, чтобы закрывать вид и подход к берегу. Здесь, вблизи моря, не так много деревьев, но терновник часто может с ними потягаться — заросли достигают двадцати футов в высоту.

ОСТРОВ ЧЕРТОПОЛОХА





ВСЕСОЖЖЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
ПРАЗДНИК И ПОЖАРЧАСТЬ ВТОРАЯ:
МЕСТНЫЕ ГЕРОИЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
СТЕКЛО И ГНЕВЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ОСТРОВ
ЧЕРТОПОЛОХАКАРТА ЧЕТВЕРТАЯ:
ОСТРОВ
ЧЕРТОПОЛОХА

Колючие растения, образующие здешние «стены», довольно сырые из-за тумана с утра и по вечерам. В результате колючий куст плохо горит. Попытка выкурить гоблинов или сжечь их чертополоховый лабиринт приводит только к возникновению плохо разгорающегося дымного костра, который поднимает среди гоблинов тревогу и выдаёт местоположение персонажей.

Персонажи могут попытаться достичь острова Чертополоха по морю или вдоль берега, но им всё равно придётся прокладывать путь по опасным морским скалам, чтобы добраться до частокола, сооружённого на острове. Сами утёсы вздымаются на высоту 80 футов, и поскольку от влажного морского воздуха они становятся скользкими, требуется успешная проверка Лазания со СЛ 15, чтобы взобраться, — нелёгкая задача для большинства гоблинов или персонажей низкого уровня!

По этой причине гоблины проложили в колючих зарослях небольшую сеть туннелей и комнат, чтобы было проще приходить и уходить. Если персонажи обнаруживают эти туннели, они, конечно, могут ими воспользоваться. Хитроумно сплетённая жёсткая циновка из чертополоха и крапивы скрывает вход в туннели. Успешной проверки Внимания со СЛ 12 достаточно, чтобы заметить, что колючки можно отодвинуть в сторону. За заслонкой скрывается вход в туннель в 4 фута высотой, ведущий вглубь зарослей. Такие же «чертополоховые двери» находятся внутри туннелей — их также можно обнаружить при помощи успешной проверки Внимания со СЛ 12. Открытие чертополоховой двери — основное действие, хотя персонаж может попытаться открыть её быстро сопутствующим действием. В этом случае он должен пройти испытание Реакции со СЛ 15, чтобы не оцарапаться или не наколоться на шипы, получив 1 урона. Персонаж в рукавицах или тяжёлой броне автоматически проходит это испытание.

В3 ЧЕРТОПОЛОХОВЫЕ ТУННЕЛИ



Туннели в 4 фута высотой выются среди плотных зарослей терновника и крапивы. Пол представляет собой утоптанную почву с островками жёсткой травы, упрямо пробивающейся тут и там.

Чтобы пробираться по чертополоховым туннелям, крупным существам приходится ползти. Двухногие средние существа могут пробираться, пригибаясь. Они получают штраф –4 к проверкам попадания и штраф –4 к КБ; при движении в таком состоянии каждая пройденная клетка считается за 2. Существа размером не крупнее небольшого могут передвигаться нормально, как и большинство четвероногих средних существ (включая гоблинов собак). Все комнаты внутри более просторные и с более высоким потолком, в результате чего в них не действуют штрафы для средних существ.

Хотя потолки и стены этих туннелей состоят из переплетённых шипастых лоз, персонажу, коснувшемуся их, не стоит опасаться урона. Персонаж, которого толкнули на стену, должен пройти испытание Реакции со СЛ 15,

чтобы избежать получения 1 урона (персонаж в тяжёлой броне автоматически проходит это испытание).

Существо со способностью «в лесу как дома» (например, любой друид как минимум 2-го уровня) может двигаться по этим туннелям без штрафа, невзирая на рост, и даже может легко проникать через спутанные заросли терновника, проходя сквозь стены в этой зоне. Гоблину-друиду Гогмурт очень эффективно пользуется этой способностью при защите зоны, но явно не ожидает встретить вражеских друидов, которые способны на подобное.

Можно прорубить новый путь сквозь терновник любым режущим оружием. 5-футовая клетка зарослей имеет твёрдость 1 и прочность 40. Рубка зарослей по шансу получить урон от крапивы и шипов приравнивается к отталкиванию персонажа на стену.

Персонаж, который ищет следы в чертополоховых туннелях, автоматически замечает бесчисленные следы гоблинов и гоблиновых собак на мягкой земле. Однако успешная проверка Выживания со СЛ 12 позволяет персонажу заметить, что по туннелю недавно волокли какой-то крупный предмет. Идя по этому следу, персонаж проходит от входа в зоне В1 прямо к выходу в зоне В9 — эти следы остались после того, как гоблины недавно притащили по туннелям в форт находящегося без сознания коня Дымку. Сейчас он заперт в зоне В18.

В3 ВОЮЩАЯ ДЫРА



Три чертополоховых туннеля выходят в большую, похожую на пещеру комнату. Шипастый свод достаточно тонок, чтобы были видны крохотные кусочки неба, пол представляет собой утоптанную грязь. На западе, из дыры, слышится звук прибоя.

Гоблины Чертополоха используют это помещение для подготовки набегов — тут они получают последние напутствия от диверсантов. Дыра уходит вниз в зону В27, морскую пещеру, где обитает опасный прибрежный хищник баньип. Нужна успешная проверка Лазания со СЛ 20, чтобы пробраться по 70-футовому колодцу, выходящему в морскую пещеру в 10 футах над уровнем моря. Вода достаточно глубока, чтобы падение с высоты 80 футов нанесло только 2d3 несмертельного урона и 4d6 смертельного урона.

Гоблины знают, что здесь живёт какое-то чудовище — рёв баньипа постоянно приводит их в панику, — но никто из них не видел его вблизи. В лучшем случае они мельком замечали что-то серое и большое в воде. Каждый гоблин описывает его по-своему — как рыбу, осьминога, призрак или огромного краба. Гоблины любят сбрасывать пленников (и буйных гоблинов) в эту дыру, поскольку после такого жертвоприношения «воюющая дыра», как они её зовут, несколько дней молчит.

В4 ГНЕЗДО БЕЖЕНЦЕВ (КО 4)



Эта комната диаметром 30 футов. Потолок здесь низкий, а сама комната провоняла дымом.



В центре пола дымится неглубокое костровище, вдоль стен виднеются девять гнёзд из тростника и листьев.

СУЩЕСТВА: после нападения на Сэндпойнт гоблины-птицехрусты остались без вожжа. Многие из них разбежались, но около двух десятков отправились на север, сдавшись на милость Златохвата. Вожжа гоблинов Чертополоха трудно ублажить, и он приказал беглецам-птицехрустам жить здесь, пока он не решит, что ему с ними делать. Пока половину из них бросили в воющую дыру или отдали Нуалии для жертвоприношений. Оставшиеся гоблины-беглецы в страхе ютятся здесь, прикидывая, кто следующий. Тем не менее, увидев незваных гостей, все 10 гоблинов-беглецов раздражаются безумными воплями и впадают в бешенство в отчаянной попытке снискать благосклонность Златохвата, перебив «ходульников».

ГОБЛИНЫ-БЕЖЕНЦЫ (10)

ОПЫТ	КО	ПЗ
135 каждый	1/2	6 каждый

Гоблин, боец 1 («Бестиарий», стр. 61).

B5 ГОБЛИНСКАЯ ПСАРНЯ (КО 5)



Пол и стены этой комнаты с затхлым воздухом покрыты клочьями жёсткой шерсти. По полу разбросаны обглоданные до чиста кости, у стен в пол вбиты около десятка деревянных кольев.

СУЩЕСТВА: на псарне гоблинов Чертополоха содержатся 12 гоблиновых собак, привязанных к кольям волосяными лохматящимися верёвками. Сейчас здесь только 4 гоблиновых собаки, остальных восемь можно найти севернее в зонах B10 и B16.

ГОБЛИНОВЫЕ СОБАКИ (4)

ОПЫТ	КО	ПЗ
400 каждая	1	9 каждая

(«Бестиарий», стр. 62).

B6 ЛОГОВО КОСОЗУБКИ (КО 3)



В воздухе висит прилипчивый затхлый запах. На востоке — лёжка, устланная спутанной рыжей и чёрной шерстью.

СУЩЕСТВО: огнешкурый кугуар и верный зверь Гогмурта Косозубка большую часть времени спит здесь, порой порывая на гоблинов, которые проходят по туннелю к северо-западу. Огнешкурый кугуар из здешних мест, её шелковистый мех расписан рыжими и чёрными полосами.

КОСОЗУБКА

ПЗ
26

Огнешкурый кугуар (некрупная кошка), верный зверь. Нейтральное среднее животное.

Иниц.: +5; **Восприятие:** нюх, сумеречное зрение; **Внимание:** +5.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 16, врасплох 13 (+3 естественная броня, +5 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 26 (4d8+8).

Стойкость: +6. **Реакция:** +9. **Воля:** +2.

Защитные способности: уклонение.

АТАКА

Скорость: 50 футов; бег.

В ближнем бою: укусы +6 (1d6+3 и сбивание с ног), 2 удара когтями +6 (1d3+3).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, **Лвк:** 20, **Вын:** 15, **Инт:** 2, **Мдр:** 12, **Хар:** 6.

БМА: +3; **МБМ:** +6; **ЗБМ:** 22 (26 против сбивания с ног).

Черты: Уворот, Эксперт (Скрытность).

Навыки: Акробатика +9 (+17 при прыжках), **Внимание:** +5, **Лазание:** +7, **Скрытность:** +12.

B7 ЛОГОВО ГОГМУРТА (КО 4)



С шипастого потолка этой комнаты свисают плети ползучих растений, на каждой из которых висит коллекция птичьих черепов, рёбер, зубов и прочих мрачных украшений, постукивающих друг о друга. В некоторых местах плети растений свисают до самого пола. К югу расположено большое гнездо из крапивы и колючих лоз, окружённое полусожранными мёртвыми птицами и крысами, что указывает на привычку обитателя гнезда есть в постели.

СУЩЕСТВО: Гогмурт много лет был советником вожжа Златохвата и духовным предводителем гоблинов Чертополоха, но в последние несколько месяцев присутствие «ходульников» (Нуалии и её союзников) стало бельмом на его глазу. Он выступал против нападения на Сэндпойнт, утверждая, что это лишь разозлит людишек и приведёт к ответной реакции в виде охотничьих псов, конных солдат и искателей приключений. Но слова Нуалии больше понравились Златохвату, и он решил не слушать Гогмурта. Озлобленный гоблин-друид в результате чуть не отрёкся от племени и в дурном настроении приказал сбросить в воющую дыру больше беженцев, чем обычно.

Гогмурт размышлял много дней и ожидает нападения искателей приключений на остров Чертополоха в любой момент дня или ночи. Хотя он и не согласен с нынешней тактикой Златохвата, он остаётся верен идеалам племени гоблинов Чертополоха и бросается защищать эту зону, как только слышит незваных гостей. Его способность «в лесу как дома» позволяет ему двигаться здесь необычайно быстро, а в бою он с лёгкостью может проходить через терновые стены. Он последнее время не спал и теперь каждый день сотворяет низшее восстановление, чтобы бороться с усталостью.

ГОГМУРТ

ОПЫТ	КО	ПЗ
1200	4	40

М, гоблин, друид 4 / плут 1 («Бестиарий», стр. 61).

Нейтральный злой небольшой гуманоид (гоблиноид).



ВСЕСОЖЖЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
ПРАЗДНИК И ПОЖАР

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
МЕСТНЫЕ ГЕРОИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
СТЕКЛО И ГНЕВ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ОСТРОВ
ЧЕРТОПОЛОХА

Иници. +3; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +3.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 15, врасплох 14 (+3 броня, +3 Лвк, +1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 40 (5d8+14).

Стойкость +7, **Реакция** +7, **Воля** +8; +4 против фей и эффектов, нацеленных на растения.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: *огненный клинок* +3 (1d8+2 урона огнём) или *копье* +3 (1d6-1 / ×3).

Дистанционная: праща +7 (1d3-1).

Особые атаки: атака исподтишка +1d6, природный облик 1 / день.

Подготовленные заклинания (УЗ 4; концентрация +7):
2 — *зверь-посланник*, *низшее восстановление* (уже сотворено), *огненный клинок*.

1 — *исцеление лёгких ранений*, *опутывание* (СЛ 14), *приворот (животное)* (СЛ 14), *разговор с животными*.

0 (неограниченно) — *божественное наставление*, *вспышка* (СЛ 13), *первая помощь*, *починка*.

ТАКТИКА

Перед боем: Гогмурт использует *разговор с животными* и сотворяет *огненный клинок*, затем использует *жезл сотворения пламени*, прежде чем заняться прибывшими персонажами. Если он считает, что времени достаточно, он также применяет *зверя-посланника* и посылает дрозда на остров, чтобы доставить окровавленный гоблинский зуб вождю Златохвату — условленный знак, что искатели приключений, наконец, явились перебить их всех. Гогмурт подзывает Косозубку и направляет её в бой, используя *разговор с животными*.

В бою: Гогмурт сотворяет *опутывание* в первом раунде боя, стараясь применить заклинание так, чтобы оно перекрывало подход к зоне В9, но не блокировало его собственные вероятные пути отступления. Если у персонажей есть прирученные животные, он сотворяет *приворот (животное)* против одного из них. В последующих раундах он сражается с *огненным клинком* в одной руке, используя заклинание *сотвори пламя* другой, если ему нужна дистанционная атака. Как только его ПЗ ниже 20, он бежит в заросли терновника, исцеляет себя как может и возвращается, чтобы напасть на персонажей из засады, спонтанно сотворяя *призыв природного союзника* I.

Боевой дух: если у него осталось меньше 10 ПЗ и нет возможности исцеления, Гогмурт пытается сбежать на север, чтобы предупредить вождя Златохвата о вторжении персонажей. Если Гогмурт окружён или схвачен, его решимость исчезает и он, всхлиывая, молит о пощаде.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 8, **Лвк:** 16, **Вын:** 14, **Инт:** 8, **Мдр:** 16, **Хар:** 11.

БМА: +3; **БМБ:** +1; **ББМ:** 15.

Черты: Боевая магия, Создание зелий, Уворот.

Навыки: Верховая езда +12, Выживание +12, Дрессировка +8, Знание (природа) +9, Скрытность +16, Языкознание +3.

Языки: всеобщий, гоблинский, друидический.

ОС: в лесу как дома, поиск ловушек +1, понимание животных +4, тайные тропы, связь с природой (верный зверь), чувство природы.

Боевое снаряжение: *зелья исцеления лёгких ранений* (2), *жезл сотворения пламени* (34 заряда), *жезл облика дерева* (4 заряда); **Прочее снаряжение:** +1 *кожаный доспех*, праща и 10 ядер, *копье*, *плащ сопротивляемости* +1.

РАЗВИТИЕ: если персонажи захватывают Гогмурта живым, он отвечает на попытки допросить его проклятиями и плюётся, если его не удастся расположить к себе при помощи проверки Дипломатии (начальное его отношение враждебно), успешно запугать или уменьшить ПЗ до 5 или ниже. Тогда этот трусливый друид молит о пощаде. Он понимает, что персонажи находятся здесь из-за нападения на Сэндпойнт, и пытается оправдаться, говоря, что это всё ходульники виноваты, но тут же закрывает рот ладонью, сообразив, что, вероятно, только что оскорбил своих захватчиков.



ГОГМУРТ
И КОСОЗУБКА



Гогмурт знает, что вождь Златохват недавно попал под власть каких-то высоких существ, особенно «очень злой тётки с белыми волосами, странными глазами и расплосованным брюхом», которая, как он подозревает, вскружила голову Златохвату. Вождь явно очень доверяет советам этой странной женщины, и именно по её наущению было совершено нападение на Сэндпойнт. Гогмурт отрешивается от вождя и его новых союзников, не желая иметь ничего общего с их дурными замыслами. Он знает, что у неё есть четыре собственных опасных союзника: могучий багбернаёмник Брутазмус, который много лет жил в хижине на северо-восточном краю Крапивного леса, спокойный мужчина, который носит много металлической брони, темнокожая жестокая женщина, которая огнём сожгла нескольких гоблинов, посмеявшись приблизиться к ней, и полуэльф, который всегда кажется чересчур счастливым и порой играет на флейте. Гогмурт подозревает, что этот полуэльф и злая тётка с расплосованным брюхом — любовники, поскольку видел иногда, как в соседнем лесу они вели себя прямо «как ослокрысы». Он горестно бормочет, что, когда он рассказал вождю об этом, чтобы вернуть его расположение, Златохват лишь ещё сильнее обозлился. «Хуже гарпии!» — плюётся Гогмурт. Затем он быстро поясняет: «Эта баба — гарпия. Не вождь Златохват. Не говорите ему, что я обозвал её гарпией!»

Гогмурт умоляет персонажей больше не причинять гоблинам зла, подчёркивая, что настоящие зачинщики — это злая тётка и её приятели. Гогмурт обещает, что если персонажи смогут пробраться в форт Златохвата на севере и выгнать их оттуда, то ни один гoblin больше не побеспокоит Сэндпойнт, — он не сможет сдержать этого обещания, но он в отчаянии и готов пообещать что угодно. Он отказывается сопровождать персонажей на север. Если его заставляют идти силой, его жалобные стоны и всхлипы сделают скрытность почти невозможной.

B8 СТОРОЖЕВЫЕ ПОСТЫ

Три прохода, закрытые с каждой стороны чертополоховой дверью, позволяют гоблинам следить за морем, окружающим их главное логово с севера. Нападение на Сэндпойнт, однако, несколько снизило численность гоблинов, и сейчас на этих постах никого нет.

B9 ВЕРЁВОЧНЫЙ МОСТ (КО 4)

Верёвочный мост проходит над проливом между скалами и округлым островом с плоской вершиной где-то в 60 футах к северу. Тут там на острове виднеются заросли крапивы и терновника, но его самой заметной достопримечательностью является деревянный одноэтажный форт. Южную его сторону охраняют две тридцатифутовых сторожевых башни. Сам верёвочный мост сделан из волосной верёвки и толстых деревянных досок; все сооружение скрипит и раскачивается на ветру на высоте 80 футов над бурными волнами.

ЛОВУШКА: этот верёвочный мост с виду совершенно ненадёжен. И это правда. Гоблины построили его так, что, если более трёх средних существ (небольшое существо считается за треть среднего, а крупное — за три средних) одновременно попытаются его перейти, западная верёвка рвётся, доски с восточной стороны повисают вертикально на оставшейся верёвке и все с моста падают в воду. Успешное прохождение испытания Реакции со СЛ 13 позволяет существу на мосту схватиться за оставшиеся верёвки (или спастись прыжком, если оно в пределах 5 футов от любого берега). Несколько узловатых верёвок у северного крепления позволяют зафиксировать ловушку, чтобы мост мог выдержать куда больший вес. Гоблины подготовили мост таким образом совсем недавно, после того как притащили сюда коня Дымку в бессознательном состоянии.

Сначала гоблины построили мост так, чтобы он вообще падал в воду вниз, но когда опробовали его и поняли, что тем самым запирают себя на острове, они переделали его так, чтобы он оставался висеть на одной верёвке и потом его было бы легче восстановить.

ВЕРЁВОЧНЫЙ МОСТ С ЛОВУШКОЙ

ОПЫТ 1 200	КО 4
---------------	---------

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 15; **Механика:** СЛ 15.

Условие: давление или вручную; **Перезарядка:** вручную.

Действие: падение в воду с высоты в 80 футов

(2d3 несмертельного и 4d6 смертельного урона); несколько целей (все существа на верёвочном мосту); испытание Реакции (СЛ 13) для избегания падения.

B10 ОСТРОВ ЧЕРТОПОЛОХА (КО 5)



Форт построен из толстого дерева. При тщательном осмотре становится ясно, что большая часть древесины родом с кораблей — к некоторым брёвнам до сих пор прибиты дощечки с названиями, а остальные, похоже, прежде были мачтами.

Главная дверь открывается в зону B11. Она в случае тревоги запирается изнутри, в остальное время же стоит нараспашку. Через стены укрепления можно перелезть при успешной проверке Лазания со СЛ 20. Следует отметить, что, хотя укрепление деревянное, из-за влажного морского воздуха и толстого слоя сырого мха и лишайников его трудно поджечь без дополнительных усилий. Это воистину счастливое стечение обстоятельств для гоблинов, поскольку большинство их деревянных строений стоят только до того момента, пока кто-нибудь из гоблинов не зажжёт костёр.

СУЩЕСТВА: вокруг форта патрулируют четыре гоблина на верхом на гоблиновых собаках, но, поскольку это гоблины, их легко отвлечь. Если не поднимется тревога, четыре гоблина сидят к северо-западу от укрепления, полностью поглощённые игрой в «убей чайку», зловещую забаву, в которой чайку ловят, привязывают за ногу на 30-футовую бечёвку, другой конец которой держит гoblin. Остальные гоблины по очереди пытаются сбить её камнями, пока гoblin, держащий бечёвку, пытается



ВСЕСОЖЖЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
ПРАЗДНИК И ПОЖАРЧАСТЬ ВТОРАЯ:
МЕСТНЫЕ ГЕРОИЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
СТЕКЛО И ГНЕВЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ОСТРОВ
ЧЕРТОПОЛОХА

помочь чайке увернуться, дёргая за верёвку. У каждого гоблина три броска. Если чайка остаётся жива, гoblin с бечёвкой выиграл. В противном случае побеждает гoblin, убивающий чайку. В любом случае победитель съедает чайку. Останки используются для приманивания других чаек. Пока гоблины играют, их собаки бродят вокруг на воле, хотя эти твари, как правило, бегают вокруг гоблинов, визжат и лают на чаек.

Помните, что другие гоблины-стражи смотрят с башен (зоны В13 и В15); см. описание зон, чтобы узнать, насколько внимательны гоблины.

ГОБЛИНЫ ОСТРОВА ЧЕРТОПОЛОХА (4)

ОПЫТ	КО	ПЗ
135 каждый	1/2	6 каждый

Гoblin, боец 1 («Бестиарий», стр. 61).

ГОБЛИНОВЫ СОБАКИ (4)

ОПЫТ	КО	ПЗ
400 каждая	1	9 каждая

(«Бестиарий», стр. 62).

В11 ЗАЛ ТРОФЕЕВ



Пол в этой зале служит хорошо утрамбованная почва — как будто устроителей кончилось дерево после возведения стен или они вообще не собирались застилать пол. На восточной стене висят несколько плохо выделанных собачьих и конских голов, а на южной — большие чёрноперённые крылья, прибитые к стене кинжалами.

По стенам развешаны самые ценные трофеи вождя Златохвата. Эти лошади и собаки — домашние животные, которых диверсанты с острова Чертополоха захватывали в течение многих лет, чтобы Златохват мог их убить в зоне В16. Крылья некогда принадлежали гарпии Бристанч, которая когда-то жила в полумиле дальше по побережью. Победа Златохвата над гарпией, наверное, единственная большая победа, которой могут похвастаться гоблины, поскольку Бристанч перебила почти половину племени острова Чертополоха (включая двух предыдущих вождей), пока Златохват её не убил.

СОКРОВИЩА: один из кинжалов, которыми пригвождены крылья Бристанч, некогда принадлежал самой гарпии. У него перламутровая рукоять, и он стоит 100 зм. Остальные шесть кинжалов обычные.

РАЗВИТИЕ: если поднимается тревога, в зоне В14 находятся шесть гоблинов, готовых защищать зал от любых недругов.

В12 КЛАДОВКА

Эта дверь заколочена наглухо; её можно открыть при успешном прохождении проверки Силы со СЛ 24 или проверки Механики со СЛ 10 после 1d4 минут работы.



Эта кладовая наполовину заставлена ящиками, бочонками и большими мешками зерна. В нижней части одной из бочек прорублена маленькая дырка. Рассол вытек, наполняя комнату особым запахом уксуса.

Как и все гоблины, обитатели острова Чертополоха обожают есть. Из-этой дырявой бочки с огурцами недавно был скандал. Никто из гоблинов не признался в преступлении, и вождь Златохват просто из себя вышел при виде такого вандализма, угрожая запереть виноватого с «чудовищем» в зоне В18. До тех пор Златохват приказал заколотить дверь, чтобы не допускать таких преступлений в будущем.

В13 ОГУРЕЧНЫЕ ВОРИШКИ (КО 1/2)



Деревянная лестница ведёт к крышке люка в потолке, находящейся в 30 футах наверху.

СУЩЕСТВА: в теории наверху башни стоят на страже два гоблина, но они спят. Именно они продырявили бочку с огурцами в зоне В12, что подтверждает обыск мешка, спрятанного в северо-восточном углу сторожевой башни. Этот мешок может быть найден при успешной проверке Внимания со СЛ 15; внутри — недоеденные огурцы. Гоблины планировали поджечь все улики, но, сожрав большую часть похищенных огурцов, они впали в сытую сонливость. Если их пробуждает звук боя (помните, что СЛ проверок Внимания, связанных со слухом, во сне повышается на 10) или поднимавшаяся тревога, эти два гоблина думают, что их застучали. Они в панике швыряют оставшиеся краденые огурцы с башни в заросли чертополоха на западе и только затем помогают в бою, бросаясь вниз с кинжалами.

ГОБЛИНЫ ОСТРОВА ЧЕРТОПОЛОХА (2)

ОПЫТ	КО	ПЗ
135 каждый	1/2	6 каждый

Гoblin, боец 1 («Бестиарий», стр. 61).

В14 КАЗАРМЫ (КО 3)



Шесть примитивных постелей — гамаки, висющие на шатких рамах, — тянутся вдоль стен этой комнаты. На каждой валяется сбитое в кучу одеяло, кишащее вшами, а вместо подушки — груда соломы.

СУЩЕСТВА: в каждом гамаке посменно спят по три гоблина. Всего в племени острова Чертополоха 18 гоблинов (кроме вождя Златохвата, его жён и Гогмурта), 12 из них на дежурстве. Если не поднялась тревога, оставшиеся здесь шестеро гоблинов спят. Если поднялась тревога, они перемещаются в зону В11, чтобы помочь оборонять зал трофеев.

ГОБЛИНЫ ОСТРОВА ЧЕРТОПОЛОХА (6)

ОПЫТ	КО	ПЗ
135 каждый	1/2	6 каждый

Гoblin, боец 1 («Бестиарий», стр. 61).

В15 ВОСТОЧНАЯ СТОРОЖЕВАЯ БАШНЯ (КО 2)



Деревянная лестница без перил ведёт к крышке люка в потолке, находящейся на высоте 30 футов.



СУЩЕСТВА: с этой башни без крыши открывается великолепный вид на прилегающую территорию. Гоблины, охраняющие эту башню, не столь безответственны, как похитители огурцов с соседней башни, но они тоже не образец наблюдательности. Прожжённые картёжники, эти два гоблина играют с колодой на 43 карты, собранной из трёх разных наборов карт. Правила выдумывались на ходу. Их игры, как правило, больше похожи на свару, но если они слышат звуки боя или вторжения, они бросают карты и присоединяются к схватке.

ДИВЕРСАНТЫ ОСТРОВА ЧЕРТОПОЛОХА (2)

опыт	КО	ПЗ
200 каждый	1/2	12 каждый

Гоблин-диверсант (см. стр. 18).

В16 ТРЕНИРОВОЧНЫЙ ДВОР (КО 5)



Это большой двор под открытым небом. Жёсткие ключья затоптанной травы торчат тут и там на плотно утрамбованной земле, кое-где залитой кровью или изрытой бороздами. На севере у входа в надворную постройку валяются два мёртвых гоблина.

Этот двор гоблины используют для упражнений, натаскивания гоблиновых собак и как арену. Вождь Златохват часто сражается здесь с существами и пленниками, захваченными во время налётов (обычно лошадами и собаками, но порой и гуманоидами).

СУЩЕСТВА: четыре гоблиновых собаки свободно бегают по двору. Эти слюнявые твари часто скребутся в стены вокруг зоны В18, чтобы помучить заточённых внутри существ, но в остальное время гоняются друг за другом и дерутся ради забавы.

ГОБЛИНОВЫ СОБАКИ (4)

опыт	КО	ПЗ
400 каждая	1	9 каждая

(«Бестиарий», стр. 62).

В17 САРАЙ



На полках вдоль стен лежат грубые инструменты, сети и сбруя для гоблиновых собак. К северо-востоку стоит большая Г-образная деревянная клетка с десятками кроликов.

Кроликами кормят гоблиновых собак, а остальные инструменты используются для обучения этих тварей. В чрезвычайной ситуации кролики идут на прокорм гоблинам, но тот гоблин, который сожрёт кролика прежде, чем кончится прочая еда, как правило, попадает в воющую дыру согласно политике вождя Златохвата: «украл жратву — стал жратвой».

В18 ПОЙМАННАЯ ЛОШАДЬ (КО 2)



Дверь в этот сарай наглухо заколочена и забита сверху дополнительными досками. Сама дверь

потрескалась и местами выщерблена. В грязи валяются два мёртвых гоблина, их головы разбиты каким-то тяжёлым предметом. Гниющие трупы покрыты мухами.

Дверь в этот сарай можно открыть, успешно пройдя проверку Силы со СЛ 25 или проверку Механики со СЛ 15 и после 2d4 минут работы. Успешная проверка Лечения со СЛ 20 позволяет узнать, что оба гоблина погибли под копытами крупного животного — скорее всего, лошади, — которое наступило им на головы.

СУЩЕСТВО: гоблины острова Чертополоха прежде не раз ловили лошадей и приволакивали их сюда, чтобы вождь мог убить животных в кровавой забаве на тренировочном дворе. Но раньше это были лёгкие скаковые лошади. На сей раз они совершили ужасную ошибку — в сарае заперт тяжёлый боевой конь Дымка, похищенный несколько дней назад у бродячих торговцев. Гоблины убили двух охранников каравана и одну из двух оставшихся лошадей (торговцы ускакали в Сэндпойнт), но Дымка оказался гоблинам не по зубам. Благодаря удаче и показной храбрости гоблинам удалось оглушить Дымку, потеряв всего четырёх своих. Они спутали коню ноги, погрузили его в торговый фургон и привезли сюда как добычу для вождя Златохвата. Хотя способ, которым они протащили лошадь через колючий лабиринт и по верёвочному мосту, был столь же хитроумен, как и неблагоразумен и рискован, гоблинам удалось доставить коня сюда.

Трагедия случилась, когда возбуждённые гоблины затащили коня на тренировочный двор, разрезали верёвки и залили ему в рот зелье исцеления лёгких ранений, чтобы их вождь мог продемонстрировать искусство конейца на живом примере. Дымка тут же вскочил и начал носиться по двору кругами. Гоблины в панике разбежались, вопя, чтобы вождь Златохват прикончил коня, но, когда он попытался это сделать, конь оказался крепче, чем ожидал Златохват. Вождь получил перелом после сокрушительного удара по руке и был вынужден бежать. В бешенстве он обвинил гоблинов, притаскивших коня, в покушении на свою жизнь, затем велел поймать это чудовище и запереть в сарае, пока он не придумает, что с ним делать. Сгорающие от стыда гоблины сумели заманить коня в сарай (потеряв троих своих — двух снаружи, одного внутри), но в конце концов умудрились заколотить дверь, пока Дымка бил копытами и ярился внутри. На трупах нет ничего ценного.

Златохват попросил Гогмурта прийти и «разобраться с этим чудовищем», но друид отказался помогать, пока Златохват не выгонит Нуалию с острова Чертополоха. Взбешённый отказом друида, не менее упрямый гоблинский вождь решил довести Дымку до изнеможения голодом, а затем ещё раз попытаться убить.

Дымка — великолепное создание, но дни заточения сделали своё дело. Медленно умирающий от голода конь с бешеными глазами может стать отличным приобретением для персонажей, если они сумеют его успокоить при помощи успешной проверки Дрессировки или понимания животных со СЛ 25 либо магии

вроде заклинания *приворот (животное)*. Если персонажи предлагают Дымке пищу, они получают бонус +10 к проверкам для умирения лошади.

ДЫМКА

ОПЫТ	КО	ПЗ
600	2	19

Усиленная лошадь («Бестиарий», стр. 179, 295).

ПЗ: 19 (имеет 14 смертельного урона из-за перенесённых мучений).

НАГРАДА: если персонажам удастся освободить Дымку и вернуть настоящим хозяевам в Сэндпоинте или взять его себе, дайте им столько опыта, как если бы они победили коня в бою.

B19 ТРОННЫЙ ЗАЛ (КО 6)

Если поднимается тревога, все двери в эту комнату прочно закрываются и запираются. Ключи находятся у Златохвата, но двери можно вскрыть при успешной проверке Механики со СЛ 20.



Этот большой тронный зал украшен мехами, висящими по стенам. По большей части это чёрно-рыжие полосатые шкуры огнешкурых кугуаров, но есть несколько собачьих шкур, а также шкуры, похожие на лошадиные. Четыре квадратных деревянных столба подпирают потолок, их грани утыканы железными шипами, на нижние насажены десятки отрубленных кистей рук в различной стадии разложения. На северо-востоке на деревянном возвышении стоит трон, заваленный собачьими и лошадиными шкурами. Подлокотники украшены собачьими черепами, и лошадиный череп скалится со спинки трона.

Руки — то, что осталось от нескольких десятков жертв гоблинов острова Чертополоха; остальное давно съедено или закопчено и положено на хранение в зоне B20. По шипам довольно легко взобраться на столбы при успешной проверке Лазания со СЛ 5.

Вождь Златохват, предводитель гоблинов острова Чертополоха, всё больше времени проводит в тронном зале. Его любимые развлечения — смотреть на потешные бои диверсантов, слушать певчих или планировать очередные нападения на Сэндпоинт, чтобы показывать планы Нуалии, своей новой пассии. Он почти утратил интерес к своим жёнам, настолько он очарован невиданной женщиной-аасимаром.

Хотя большинство гоблинов острова Чертополоха считают одержимость Златохвата Нуалией непонятной и даже предательской, никому из них не хватает духу сказать об этом вождю (за исключением друида Гогмурта). На самом деле одержимость Златохвата не имеет ничего общего с сексуальным влечением — у неё слишком гладкая кожа, слишком маленькие уши и она слишком высока, чтобы привлечь гоблина. Но показная влюблённость служит удобным прикрытием для его настоящей цели — он уверен, что она может послужить ключом к разгадке

тайны Мальфешнегора. Когда Нуалия появилась здесь со свитой и предложила союз, Златохват (в редкий момент здравомыслия) понял, что они совсем не по зубам ему и его гоблинам, и вместо драки решил прислушаться к её словам. Когда она показала символ своей религии и заговорила о Мальфешнегоре, Златохват был потрясён, но довольно быстро оправился. Он поверил, что эта странная женщина на самом деле голос Мальфешнегора и что её прислали на остров Чертополоха, чтобы повести гоблинов в новый век побед и славы. Естественно, её план нападения на Сэндпоинт тогда показался вождю хорошей идеей, и несмотря на то, что всё пошло не совсем так, как Нуалия обещала, она сумела восстановить святилище (зона Г12), наладить связь с Мальфешнегором и постепенно открыть древние чертоги в глубине земли (и этим расширить владения острова Чертополоха). Это оказалось для Златохвата более чем увесистым доказательством того, что Нуалия — лучшая надежда на будущее для его племени.

СУЩЕСТВА: даже в случае тревоги вождь Златохвата можно найти здесь. Его можно застичь врасплох, когда он поглощён зрелищем налёта на Сэндпоинт, которое разыгрывают для него гоблины — они сражаются с немим образом, созданным гоблиншей-певчей. В случае тревоги его гоблины взбираются наверх по трём столбам, ближайшим к трону, и прячутся, а бард скрывается за тронном. В любом случае рядом с вождём его верный геккон Липконог. Если персонажи не нападают на него немедленно, когда входят в зал, вождь Златохват готов вести переговоры в том же духе, как и с Нуалией несколько месяцев назад. Однако на сей раз он не намерен вступать в союз с гостями; ему просто нужно время, чтобы оценить персонажей, прежде чем приказать перебить их. Он, конечно, узнаёт их после героических деяний в Сэндпоинте; хотя сам он там не был, но наслушался достаточно рассказов о ходульниках, сыгравших ключевую роль в обороне города. Он понимает, что персонажи — страшные противники, поскольку они добрались до тронного зала живыми. В любом случае он не даёт персонажам подойти ближе чем на 5 футов от порога, заявляя, что они ещё не заслужили права приблизиться к нему.

Если персонажи согласны на переговоры, он выбирает самого легкозащищённого из них, льстит ему — мол, тот, похоже, понимает, что лучше говорить, чем драться, и позволяет ему приблизиться. Конечно, Златохват не намерен вести переговоры. Как только персонаж оказывается в пределах 5 футов от северо-восточного столба, вождь приказывает начать атаку.

ВОЖДЬ ЗЛАТОХВАТ

ОПЫТ	КО	ПЗ
1200	4	42

М, гoblin, воин 5 («Бестиарий», стр. 61).

Нейтральный злой небольшой гуманоид (гоблиноид).

Иниц.: +2; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание:** -1.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 13, врасплох 19 (+6 броня, +2 естественная броня, +2 Лвк, +1 размер).



ВСЕСОЖЖЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
ПРАЗДНИК И ПОЖАР

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
МЕСТНЫЕ ГЕРОИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
СТЕКЛО И ГНЕВ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ОСТРОВ
ЧЕРТОПОЛОХА

ПЗ: 42 (5d10+10).

Стойкость +6, Реакция +3, Воля +2; +1 против ужаса.

Защитные способности: храбрость +1.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: +1 короткий меч +10 (1d4+5 / 19-20).

Особые атаки: мастерство владения оружием (лёгкие клинки +1).

ТАКТИКА

Перед боем: Златохват выпивает зелье дубовой кожи +2, как только слышит, что кто-то вот-вот войдёт в тронный зал, если поднялась тревога.

В бою: Златохват при первом же удобном случае вскакивает на Липконога, чтобы получить преимущество от черты Бой верхом. Он предпочитает комбинацию Лихого натиска и Удара на скаку.

Боевой дух: Златохват сражается насмерть.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, Лвк: 14, Вын: 14, Инт: 12, Мдр: 8, Хар: 13.

БМА: +5; МБМ: +5; ЗБМ: 17.

Черты: Бой верхом, Лихой натиск, Привычное оружие (короткий меч), Стальная воля, Уверенное владение оружием (короткий меч), Удар на скаку.

Навыки: Верховая езда +12, Дрессировка +9, Запугивание +9, Скрытность +13.

Языки: всеобщий, гоблинский.

ОС: мастерство ношения брони 1.

Боевое снаряжение: зелье дубовой кожи +2, зелье исцеления серьёзных ранений (2);

Прочее снаряжение: искусно сделанный нагрудник, +1 короткий меч, помятая корона стоимостью 20 зм, связка ключей ко всем замкам в зонах B11-B24 и Г1-Г3.

ЛИПКОНОГ

ОПЫТ	КО	ПЗ
400	1	11

Нейтральное среднее животное.

Иниц.: +6; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +6.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 12, врасплох 12 (+2 естественная броня, +2 Лвк).

ПЗ: 11 (2d8+2).

Стойкость +2, Реакция +5, Воля +2.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 40 футов.

В ближнем бою: укусы +2 (2d4+1).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, Лвк: 15, Вын: 12, Инт: 2, Мдр: 14, Хар: 7.

БМА: +1, МБМ: +2, ЗБМ: 14 (18 против сбивания с ног).

Черты: Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +6, Лазание +21; Модификаторы на рода: +8 к Лазанию.

ОС: умелый верхолаз.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Умелый верхолаз (Экс): лапы геккона позволяют ему взбираться практически по любой поверхности, вне зависимости от того, насколько она скользкая или крутая. Считайте, что Липконог находится под постоянным естественным эффектом заклинания *паучьи лапы*.

ДИВЕРСАНТЫ ОСТРОВА ЧЕРТОПОЛОХА (3)

ОПЫТ	КО	ПЗ
200 каждый	1/2	12 каждый

Гоблин-диверсант (см. стр. 18).

ПЕВЧАЯ ОСТРОВА ЧЕРТОПОЛОХА

ОПЫТ	КО	ПЗ
200	1/2	9

Гоблин, бард 1 (см. стр. 17).

ТАКТИКА

В бою: гоблинша-певчая исполняет песнь отваги для всех союзников в первом раунде боя. Во втором раунде она сотворяет заклинание *безудержного смеха* против наиболее защищённого персонажа, затем использует *призрачный звук*, чтобы показалось, будто к одной из южных дверей подходят ещё гоблины, чтобы заставить персонажей тратить время на попытку отразить эту иллюзорную угрозу. Она также может использовать *жест немых образов*, чтобы создать иллюзию занавеса, падающего между ней и остальной комнатой, создавая себе укрытие, чтобы выпускать стрелы во всякого, кто не сумеет разоблачить иллюзию. Она бежит на помощь Златохвату с заклинанием или зельем исцеления лёгких ранений, если видит, что у него осталось меньше половины ПЗ.

ПАРАМЕТРЫ

Боевое снаряжение: зелье исцеления лёгких ранений, жест немых образов (5 зарядов); **Прочее снаряжение:** клёпанный кожаный доспех, короткий меч, короткий лук и 20 стрел, кнут, 20 зм.

ВОЖДЬ ЗЛАТОХВАТ
И ЛИПКОНОГ



ВОЗВРАЩЕНИЕ ГУННЫХ ВЛАСТИТЕЛЕЙ



ВСЕСОЖЖЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
ПРАЗДНИК И ПОЖАР

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
МЕСТНЫЕ ГЕРОИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
СТЕКЛО И ГНЕВ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ОСТРОВ
ЧЕРТОПОЛОХА

РАЗВИТИЕ: вождь Златохват сражается насмерть, но всё же его можно захватить живём. В этом случае он пытается обмануть персонажей, заставив их думать, что это он виноват в нападении на Сэндпойнт и что его надо доставить в город для суда, поскольку «разве вы, ходульники, не так поступаете?» Конечно, это попытка тянуть время — он надеется удраить при первой же возможности, чтобы просить помощи у Нуалии или, в безнадёжной ситуации, у друида Гогмурта. Его можно заставить помочь только обольщением или другим магическим средством принуждения. Если он начнёт говорить, то расскажет о расположении комнат на первом (но не втором) нижнем уровне, а также многое о Нуалии, её планах, её союзниках и Мальфешнекорре (он подозревает, что это какой-то заточённый внизу гоблинский бог).

B20 КЛАДОВАЯ

Дверь в эту комнату заперта, ключи у вождя Златохвата. Замок можно вскрыть при успешной проверке Механики со СЛ 20.



Эта вонючая кладовка — удар по всему восприятию сразу. Куски плохо закопчённого мяса висят на крюках или грудой навалены поверх ящиков. Иногда это собачатина или конина, но во многих других случаях у этого мяса слишком хорошо узнаваемые черты — это руки, ноги или перекошенные лица.

Здесь гоблины хранят свою любимую еду — мясо побеждённых врагов. Здесь раскрывается участь нескольких пропавших торговцев и путешественников, хотя ни одного целого тела не осталось, так что их трудно опознать.

B21 ОРУЖЕЙНАЯ



Эта комната представляет собой небольшую оружейную, в которой хранится грубо сделанное оружие (по большей части собачьи тесаки и короткие луки) и несколько небольших гоблинских клёпаных кожаных доспехов и выщербленных щитов. К югу расположена пара верстаков.

СОКРОВИЩА: на этих верстаках гоблины клепают оружие для племени. Всё оружие и наборы доспехов — небольшие. Всего здесь 23 собачьих тесака, 11 коротких луков, 80 стрел, 11 клёпаных кожаных доспехов, шесть лёгких деревянных щитов и два свёрнутых кнута. На северной стене висит одинокий искусно сделанный собачий тесак. За исключением его, все имеющееся здесь оружие плохого качества, что свидетельствует об уровне мастерства гоблинов.

B22 ПЕРЕГОВОРНАЯ



Единственная мебель в этой комнате — круглый стол и несколько стульев.

Вождь Златохват использует её для встречи с диверсантами, отдаёт здесь приказы или получает донесения с поля боя.

B23 КОМНАТА ВОЖДЯ



Грязный пол этой комнаты застлан несколькими собачьими и лошадиными шкурами. На северной стене выставлена впечатляющая коллекция прибитых к ней лошадиных подков. У восточной стены стоят потрёпанное мягкое кресло и шаткий письменный стол, которые некогда были дорогим старинным произведением искусства. В северо-западном углу стоит кровать с балдахином, покрытая шёлковыми простынями. У кровати резная спинка, на которой изображены нимфы и сатиры, резвящиеся в лесу. Простыни покрыты застарелой грязью, спинка выщерблена и побита.

Вождь Златохват живёт в роскоши, и хотя его мебель по большей части добыта из обломков кораблекрушений или с Мусорного берега в Сэндпойнте, это — лучшее, что может найти гоблин. В коллекции подков сейчас всего 122 штуки, хотя ни одна из них по существу ничего не стоит.

СОКРОВИЩА: хотя Златохват хранит большую часть сокровищ племени в зоне B24, одну вещь он держит при себе — серебряный символ религии Ламашту с крохотными гранатовыми глазками, который дала ему Нуалия. Он стоит 40 зм. Златохват держит его под подушкой, где его можно обнаружить при успешной проверке Внимания со СЛ 15. При обследовании кресла проверка Внимания со СЛ 20 позволяет обнаружить большой железный ключ, засунутый под сиденье; этот ключ открывает сундук в зоне B24.

B24 СОКРОВИЩНИЦА (КО 3)



Это вонючая комнатуха, вернее, смрадная дыра в земле, края которой запачканы помоями и дерьмом.

Хотя гоблины склонны облеγχаться в лесу или на краю утёса снаружи, некоторые из них порой вспоминают, что надо бы сделать вид, что этот сортир всё же используется. На самом деле в западной стене этой вонючей комнатухи скрывается потайная дверь, которую можно обнаружить при успешной проверке Внимания со СЛ 20. За ней находится другая маленькая комната, не такая вонючая, в которой стоит единственный очень большой матросский сундук с тяжёлым железным висячим замком. Ключ от сундука находится в комнате вождя Златохвата (зона B23).

ЛОВУШКА: это матросский сундук с сюрпризом, о чём позаботился один из предшественников вождя Златохвата, который был мастером на такие устройства. Ловушка срабатывает, если сундук пытаются сломать,



взломать замок отмычкой или даже если замок пытаются открыть нужным ключом, но поворачивают его влево, а не вправо. Когда ловушка срабатывает, из крышки сундука выскакивает ржавый зазубренный клинок. Некогда он был отравлен, и хотя яд давно разложился, столбняк подхватить можно.

ЛОВУШКА С ГЯЗНЫМ КЛИНКОМ

ОПЫТ 800	ПЗ 3
-------------	---------

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 20; **Механика:** СЛ 22.
Условие: касание; **Перезарядка:** вручную.

Действие: атака в ближнем бою +8 (зазубренный клинок; 1d8+4 / 19–20 и столбняк). Эта болезнь, называемая столбняк, как правило, попадает в тело через глубокие раны после поражения грязными предметами вроде ржавого металла. Жертв столбняка сначала всё чаще терзают жестокие мышечные спазмы, головная боль, лихорадка, затруднённое глотание. Обычным симптомом столбняка является спазм челюсти.

Столбняк: зазубренный клинок — ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 14; **Скрытый период:** 1d6 дней; **Частота:** 1 / день; **Действие:** 1d4 урона Лвк. Каждый раз, когда больной получает урон Ловкости от столбняка, есть 50%-ный шанс, что мускулы его челюсти затвердеют, не позволяя говорить или сотворять заклинания со словесным компонентом в следующие 24 часа.

СОКРОВИЩА: в сундуке лежат богатства, награбленные племенем острова Чертополоха с помоек, из обломков кораблекрушений и у невезучих соперников — других гоблинских племён — в течение последнего десятилетия, если не больше. Это груда монет (7 432 мм, 2 490 см, 89 зм, 3 пм), кожаный мешочек с 34 сильно потрескавшимися кусочками малахита (каждый стоимостью в 1 зм), средняя кольчужная рубаха, средний искусно сделанный скимитар, пара искусно сделанных кандалов, золотой символ религии Саренрэй ценой в 100 зм, нефритовое ожерелье ценой в 60 зм и красивое голубое шелковое платье с серебряной вышивкой по подолу стоимостью в 150 зм.

B25 ПОДВОДНАЯ МОРСКАЯ ПЕЩЕРА

Вход в эти морские пещеры под зарослями чертополоха находится под водой, но его можно заметить при успешной проверке Внимания со СЛ 20. Исследовать эти воды трудно, требуется проверка Плавания со СЛ 20 из-за сильного приливного течения. Здесь над берегом поднимаются отвесные скалы высотой в 80 футов, на них можно взобраться при успешной проверке Лазания со СЛ 15.

B26 ВТОРОЙ ВХОД В МОРСКУЮ ПЕЩЕРУ

В отличие от входа в зоне B25, этот вход остаётся над водой даже в момент прилива, хотя здесь нет выступов, по которым можно спуститься в пещеру. Для исследования бурного прибойного течения, направленного на юг, требуется успешная проверка Плавания со СЛ 20.

B27 ЛОГОВО БАНЬИПА (КО 3)



Внизу сверкает грот, по стенам его стекают капли воды, на дне шевелятся морские ежи, анемоны и прочая прибрежная живность. Потолок пещеры поднимается естественным куполом на десять футов над водой, откуда колодцем уходит вверх пятифутовое отверстие. Здешние воды не столь бурливы, но и не спокойны. На юге прямо над уровнем воды виднеется выступ в 5 футов шириной и 15 длиной.

Исследовать эти подземные воды немного проще, чем входы в эту морскую пещеру, — для передвижения требуется только проверка Плавания со СЛ 15. Западный вход остаётся под водой даже при низком приливе; сама вода стоит в пещере на высоте 20 футов в самом глубоком месте прямо под выступом, но никогда не ниже 10 футов.

СУЩЕСТВО: эта пещера — логово опасного прибрежного хищника баньипа. Этот лоснящийся водный охотник чем-то похож на тюленя с плавниками и пастью, полной острых акулиных зубов в несколько рядов. Баньип усвоил, что из дыры наверху часто падает еда, особенно когда он ревёт. В результате он обленился и редко вылезает на охоту из пещеры, по большей части спит на южном выступе.

БАНЬИП

ОПЫТ 800	КО 3	ПЗ 32
-------------	---------	----------

Нейтральный средний волшебный зверь (подводный).

Иници. +3; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение, чуткий нюх 180 футов; **Внимание** +8.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 13, врасплох 12 (+2 естественная броня, +3 Лвк).

ПЗ: 32 (5d10+5).

Стойкость +5, **Реакция** +7, **Воля** +1.

АТАКА

Скорость: 10 футов, плавание 50 футов.

В ближнем бою: укус +7 (1d8+1 / 19–20 и кровотечение).

Особые атаки: кровавое неистовство, кровотечение (1d6), рёв.

ТАКТИКА

В бою: этот баньип ревёт, как только видит незваных гостей, затем ныряет в воду, чтобы напасть на ближайшего врага. Он переключается на другого врага только после смерти первого или когда другая цель наносит ему более 8 урона.

Боевой дух: хотя баньип — тварь территориальная, он всё равно уходит в открытое море, когда у него остаётся меньше 8 ПЗ. Он возвращается в логово через 3d6 часов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, **Лвк:** 16, **Вын:** 13, **Инт:** 2, **Мдр:** 11, **Хар:** 7.

БМА: +5; **МБМ:** +6; **ЗБМ:** 19.

Черты: Уверенное владение оружием (укус), Улучшенный критический удар (укус)^А, Эксперт (Внимание), Эксперт (Скрытность).

Навыки: Внимание +8, Изворотливость +5, Плавание +9, Скрытность +10.

ОС: амфибия.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Кровавое неистовство (Экс): эта способность активируется, когда баньип чувствует кровь в воде с помощью чуткого нюха. Он получает бонус +2 к Выносливости, +2 к Силе и штраф -2 к КБ. Неистовство длится 1 минуту или пока не закончится бой (в зависимости от того, что наступит раньше). Баньип не может по своей воле прервать приступ неистовства.

Рёв (Св): баньип издаёт необычайно громкий и пугающий рёв (основное действие, которое существо может совершать неограниченно). Все слышащие рёв существа с 4 КЗ или ниже, находящиеся в 100-футовом облаке, должны пройти испытание Воли со СЛ 13. При провале существо впадает в панику на 2d4 раунда. Вне зависимости от успешности испытания, все существа в этой области становятся невосприимчивы к рёву баньипа на 24 часа. Это звуковой эффект ужаса, воздействующий на разум. СЛ испытания зависит от Выносливости баньипа.

Чуткий нюх (Экс): баньип чует находящихся под водой существ по запаху, замечая их на расстоянии до 180 футов, а кровь — на расстоянии до мили.

СОКРОВИЩА: поиски в воде на дне пещеры позволяют обнаружить невероятные залежи костей — всё, что осталось от трапез баньипа. Многие кости принадлежат гоблинам, но немало и человеческих. Там же находится и несколько ценных предметов. Каждый поиск в хламе требует 5 минут, и при успешной проверке Внимания со СЛ 20 можно обнаружить одно из следующих сокровищ: 3d6 зм (всего не более 100 зм), тёмно-зелёная шпатель стоимостью в 100 зм, ржавый кукри с целым фиолетовым гранатом в рукояти стоимостью в 500 зм, сгнивший колчан с тремя +1 стрелами и костяной жезл щита с 9 оставшимися зарядами.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ ОСТРОВА ЧЕРТОПОЛОХА, ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

200 лет назад сюда бежал с востока варисийский культ Ламашту, спасавшийся от наступающей армии Челии. Привлечённые уникальными очертаниями этого маленького острова, культисты построили на нём храм Ламашту, углубились в землю и раскопали комнаты на этом уровне. Под конец они обнаружили целый второй уровень помещений внизу, но, открыв его, они по глупости выпустили адского кота, который был заперт в зоне D2 несколько тысяч лет. Поскольку после долгого заточения он обезумел, он быстро перебил всех культистов. Чудовище давно уже убежало отсюда, и комплекс был примерно близок к нынешнему состоянию, когда сюда впервые пришли гоблины острова Чертополоха.

Хотя гоблины видят в темноте, некоторые последователи Нуалии на это неспособны, потому в каждом коридоре и в большинстве комнат имеются обычные фонари; их, как правило, оставляют гореть только в дневные часы. Высота потолков в большинстве комнат в среднем составляет 8 футов, а хлипкие двери обычно сооружены гоблинами.

G1 ЗАБРОШЕННЫЙ ПИРШЕСТВЕННЫЙ ЗАЛ



На стене рядом с тем местом, где лестница выходит в зал с севера, на крючке висит одинокий фонарь. В зале несколько хлипких деревянных дверей и на полу в северо-восточном углу валяются рваные собачьи шкуры.

До прихода Нуалии гоблины использовали этот зал для пиров. Златохват разрешил Нуалии перенести стол и стулья, что прежде стояли здесь, на север в зону G14, и с тех пор гоблины едят где хотят.

G2 ГАРЕМ ВОЖДЯ (КО 4)



В южной половине этой комнаты навалены кучей драные подушки, комковатые изголовья и мятые собачьи шкуры. В нос бьёт тошнотворный запах уксуса и гниющих цветов.

СУЩЕСТВА: висящий в воздухе отвратный запах — это духи, которыми пользуются четыре безобразных гоблинши, празднично проводящие время в этой комнате. Это четыре жены вождя Златохвата, хотя он уже много недель не заходил к ним. Истосковавшись по вниманию, гоблинши пристают к одному из союзников Нуалии с непристойным и раздражающим смехом. Это багбер Брутазмус, и если он не подозревает, что незваные гости проникли на этот уровень, он с вероятностью 80% находится здесь (в противном случае его можно найти в логове в зоне G4r).

Много лет Брутазмус одиноко жил как зверолов на северной окраине Крапивного леса, порой выбираясь на тракт Забытого побережья в поисках торговцев или курьеров. Когда он встретился с Нуалией, эта необычная женщина показалась ему каким-то духом природы. Он попытался поймать её, чтобы продать пиратам из Ридлпорта, но она ловко справилась с ним, не получив ни единой раны. Когда аасимарка, вместо того чтобы убить его, предложила ему стать телохранителем, багбер ухватился за этот шанс. Он давно зарился на удобное место, занятое племенем острова Чертополоха, и поскольку он теперь здесь, то понимает, что за столь удачный поворот судьбы ему следует благодарить Нуалию. Он по-прежнему жесток и груб с остальными (включая других союзников Нуалии, компания которых ему не нравится, за исключением этих восхитительных гоблинш), но к Нуалии относится почти как к матери.

Брутазмус ещё таит обиду на то, что его не взяли в налёт на Сэндпоинт. В результате он дико завидует Цуто, поскольку подозревает, что тот разорял Сэндпоинт всё то время, что Брутазмус тут сидит. Его ненависть к эльфам не улучшает его отношения к Цуто, и он часто мечтает о том, чтобы нанизать на своё ожерелье из эльфийских ушей ещё и уши Цуто, хотя они у полуэльфа не такие острые, как ему нравится.



ВСЕСОЖЖЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
ПРАЗДНИК И ПОЖАР

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
МЕСТНЫЕ ГЕРОИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
СТЕКЛО И ГНЕВ

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ:
ОСТРОВ
ЧЕРТОПОЛОХА

БРУТАЗМУС

ОПЫТ	КО	ПЗ
800	3	31

М, багбер, следопыт 1 («Бестиарий», стр. 25).

Хаотичный злой средний гуманоид (гоблиноид).

Иниц.: +3; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, нюх; **Внимание** +1.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 13, врасплох 16 (+3 броня, +3 естественная броня, +3 Лвк).

ПЗ: 31 (4 КЗ; 3d8+1d10+13).

Стойкость +6, **Реакция** +8, **Воля** +2.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: тяжёлый цеп +7 (1d10+6 / 19-20).

Дистанционная: искусно сделанный композитный длинный лук +8 (1d8+4 / ×3).

Особые атаки: заклятый враг (эльфы +2).

ТАКТИКА

В бою: Брутазмус реагирует на нарушение его досуга рёвом и проклятиями. С вероятностью в 50% он будет без доспеха, если его застать в зоне Г2. В любом случае он бросается в бой, сжимая тяжёлый цеп с убийственной радостью. В первую очередь он нападает на эльфов.

Боевой дух: если его количество ПЗ падает ниже 15, Брутазмус пытается сбежать в зону Г15, где баррикадирует дверь

и спешит по лестнице вниз в зону Д4 к Нуалии, надеясь подлечиться, а затем остаётся при ней как телохранитель, пока персонажи представляют угрозу.

ПАРАМЕТРЫ

Стр: 18, **Лвк:** 17, **Вын:** 17, **Инт:** 8, **Мдр:** 12, **Хар:** 9.

БМА: +3; **МБМ:** +7; **ЗБМ:** 20.

Черты: Стрельба вблизи, Уверенное владение оружием (длинный лук).

Навыки: Выживание +8, Запугивание +3, Скрытность +13.

Языки: всеобщий, гоблинский.

ОС: выслеживание +1, понимание животных +0, слежка.

Боевое снаряжение: +1 стрелы убийцы эльфов (4), зелье исцеления серьёзных ранений; **Прочее снаряжение:** клёпанный кожаный доспех, тяжёлый цеп, искусно сделанный композитный длинный лук (рейтинг силы +4) и 20 стрел, 4 пм.

ГОБЛИНШИ ОСТРОВА ЧЕРТОПОЛОХА (4)

ОПЫТ	КО	ПЗ
135 каждая	1/6	6 каждая

Гоблин, боец 1 («Бестиарий», стр. 61).

Г3 ГОБЛИНСКАЯ ДЕТСКАЯ



Вдоль стен этой комнаты стоят маленькие деревянные клетки. В каждой — грязная солома.

Как бы ужасно это ни звучало, это — детская острова Чертополоха. У большинства гоблинских племён весьма неблагоприятные методы воспитания, и немногие племена балуют и защищают молодняк, поскольку считается, что в таких случаях вырастают гоблины, неспособные защитить себя. Вместо этого гоблинская мудрость предполагает такие методы, как содержание в таких клетках, где быстро растущие гоблины-младенцы сидят как зверёныши. Кормят их каждый день сырым мясом и оскорблениями, чтобы они выросли как подобает — злобными и сильными. Сейчас здесь нет детёнышей — у гоблинов острова Чертополоха в последнее время хватало других хлопот (например, планирование налёта на Сэндпоинт). Если ведущий хочет столкнуть игроков с неприятной социальной ситуацией, то можно поместить в эти клетки несколько зубастеньких диких гоблинят и гоблинских младенцев, чтобы персонажи могли нарваться на неожиданное приключение.

Г4а ПОКОЙ ЦУТО



В этой комнате чисто и царит порядок. На низком комоде на юго-западе лежит стопка бумаг, придавленных большим обломком обсидиана, а на северо-западе расположена хорошо сработанная постель.

Если в начале этого приключения Цуто избежал смерти, есть 30%-ный шанс, что он находится здесь и спит. В противном случае его можно найти в зоне Г15. Если он здесь, то этот

БРУТАЗМУС



ВСЕСОЖЖЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
ПРАЗДНИК И ПОЖАРЧАСТЬ ВТОРАЯ:
МЕСТНЫЕ ГЕРОИЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
СТЕКЛО И ГНЕВЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ОСТРОВ
ЧЕРТОПОЛОХАКАРТА ПЯТАЯ:
КАТАКОМБЫ ОСТРОВА
ЧЕРТОПОЛОХА,
ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

КАТАКОМБЫ ОСТРОВА ЧЕРТОПОЛОХА, ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ



полуэльф делает всё, что в его силах, чтобы сбежать в зону Г15. Заметки на тумбочке у кровати по большей части содержат планы Цуто шантажировать отца и использовать стеклодувную мастерскую Сэндпойнта как перевалочный пункт для исследования Катакомб Гнева. Вряд ли персонажи найдут здесь что-то новое, хотя, если они ещё не обнаружили Катакомб Гнева, эти заметки направят их в нужную сторону.

Г4б ПОКОЙ ОРИКА (КО 3)



В этой одноместной спальне явно живут. Кровать смята и разворочена, на тумбочке недоеденный хлеб с копчёным лососем. У кровати валяется грязная одежда.

СУЩЕСТВО: сейчас в этой комнате живёт Орик Ванкаскеркин, невезучий наёмник из незаконного Ридлпорта. После аферы с участием проститутки-тифлинга, вороватого алхимика и любовного эликсира Орик был вынужден бежать из города. Он полностью уверен, что Клегг Зинчер, влиятельный брат ныне покойного алхимика, до сих пор держит злобу на него за то, что он сделал с алхимиком, когда узнал, к своему ужасу, что любовный эликсир — всего лишь дешёвый эль, приправленный лавандой. Хотя Орик не жалеет, что прикончил алхимика, ему жаль, что Клегг Зинчер сделал для него дальнейшее пребывание в Ридлпорте невозможным. Он очень тоскует по родному городу, хотя ничего хорошего он там не видел, и строит планы однажды вернуться туда, встретиться с Клеггом и, возможно, перехватить у него власть.

Но для этого нужны союзники и деньги, и когда странная, но очень красивая женщина подошла к нему в злочной магнимарской харчевне, в которой он был за всегдатаем, он согласился на предложение стать её телохранителем без вопросов. С тех пор и после того, как он помог составить план нападения на Сэндпойнт, Орик думает, что союз с Нуалией может оказаться очередным неудачным решением. Однако она регулярно платит платиной, и пока ему не особо часто приходится действительно охранять её, поскольку она уже некоторое время не выбирается с острова Чертополоха. Он понимает, что она ищет что-то в подземельях внизу, но не знает, что именно (или ему всё равно). Орик также в какой-то степени увлёкся другой приспешницей Нуалии, злобной (что очаровывает Орика) Лири Акенджа. Увы, для Лири свет в окошке — Цуто. Орик задумал убить Цуто, чтобы убрать его с дороги, но, поскольку этот полуэльф пока является любовником Нуалии, Орик избегает радикальных мер. Ситуация стала такой запутанной для Орика, что он подумывает плюнуть на всё и податься на восток в Корвосу попытать счастья.

У Орика грубоватая мужская красота, на его лице редко проскальзывает улыбка или смех. Последнее время он постоянно торчал здесь, ожидая, чтобы хоть что-то произошло в нижних подземельях или чтобы ситуация в Сэндпойнте разрешилась, чтобы он мог получить последнее жалованье от Нуалии. После налёта на Сэндпойнт он в некотором смятении, поскольку, когда он побывал в этом городе на пути в Магнимар несколько месяцев назад, это место показалось ему милым и приятным.

ВСЕСОЖЖЕНИЕ

55

ОРИК ВАНКАСЕРКИН

ОПЫТ	КО	ПЗ
800	3	42

М, человек, воин 4.

Хаотичный нейтральный средний гуманоид (человек).

Иниц.: +1; **Восприятие:** Внимание +1.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 11, врасплох 20 (+8 броня, +1 Лвк, +2 щит).

ПЗ: 42 (4d10+16).

Стойкость +7, **Реакция** +2, **Воля** +2; +1 против ужаса.

Защитные способности: храбрость +1.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: искусно сделанный меч-бастард +9 (1d10+5 / 19-20).

Дистанционная: композитный длинный лук +5 (1d8+3 / ×3).

ТАКТИКА

В бою: Орик полагается на свою силу, стараясь сосредоточиться на одной цели за раз и предпочитая, чтобы у него за спиной была стена или союзник. Он обычно использует Сокрушительный удар.

Боевой дух: когда у него остаётся меньше 5 ПЗ, Орик бросает оружие и просит пощады. Он обещает помогать персонажам, если ему оставят жизнь, — это обещание он по большей части сдержит.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, **Лвк:** 13, **Вын:** 16, **Инт:** 10, **Мдр:** 12, **Хар:** 8.

БМА: +4; **МБМ:** +7; **ЗБМ:** 18.

Черты: Атлет, Бой вслепую, Обращение с экзотическим оружием (меч-бастард), Привычное оружие (меч-бастард), Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (меч-бастард).

Навыки: Запугивание +6, Лазание +7, Плавание +6, Языкознание +1.

Языки: всеобщий, гоблинский.

ОС: мастерство ношения брони 1.

Боевое снаряжение: зелье исцеления серьёзных ранений; **Прочее снаряжение:** +1 ламинарный доспех, искусно сделанный тяжёлый стальной щит, композитный длинный лук (рейтинг силы +3) и 20 стрел, искусно сделанный меч-бастард, вечный факел, 2 пм, 95 зм.

РАЗВИТИЕ: если Орик сдаётся, он как может старается обеспечить своё дальнейшее благополучие. Если для этого потребуется отдать пожертвования персонажам или даже помочь им сражаться с Нуалией и её союзниками, он на это готов. К сожалению, Орик не особо хорошо обследовал здешние подземелья и ничего не может сказать о зонах Г7-Г8 (кроме того, что там сидит какое-то беспокойное чудовище), зонах Г9-Г10 или любых других помещениях на втором уровне. Он раз бывал только в храме Ламашту (зона Г12), и ему хватило, чтобы понять, что туда возвращаться он не хочет; от этой религии у него мурашки по коже бегут. Он знает, что храм охраняется парой «чудовищных псов», но кроме того, что у них жуткий вой, он ничего с уверенностью сказать не может.

Г4в ПОКОИ ЛИРИ

Хотя эта комната чистая и освещается вечным факелом, лежащим на тумбочке, её спартанский вид заставляет усомниться, что тут кто-то вообще живёт.

На самом деле комната принадлежит ещё одной припешнице Нуалии, но, поскольку Лири большую часть времени проводит в зоне Г15, исследуя различные артефакты и реликвии, доставленные из нижних подземелий, застать здесь её можно только ночью, когда она спит.

СОКРОВИЩА: этот вечный факел принадлежит Лири. Он запасной, на случай если она потеряет тот, что носит при себе.

ОРИК
ВАНКАСЕРКИН



ВСЕСОЖЖЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
ПРАЗДНИК И ПОЖАРЧАСТЬ ВТОРАЯ:
МЕСТНЫЕ ГЕРОИЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
СТЕКЛО И ГНЕВЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ОСТРОВ
ЧЕРТОПОЛОХА

Г4 ПОКОИ БРУТАЗМУСА



В этой спальне царит лёгкий запах плесени. Кровать вся в спутанных серых и чёрных клочьях шерсти, на каменном полу пятна крови, у кровати лежит отвратительная куча птичьих лапок.

Багбер Брутазмус привык в последнее время спать в зоне Г2 и много дней не бывал в этой комнате. Пятна крови — остатки его последней трапезы здесь. Багбер предпочитает есть живую еду и пристрастился к чайкам (он заглатывает птицу целиком, но ему не нравятся птичьи лапки, и он их не ест).

Г5 ПОКОИ НУАЛИИ



Похоже, что у этой большой комнаты двойное предназначение. На севере стоит отличная постель с шёлковыми простынями, а на юге — стол и кресло под висячим светильником, что превращает комнату в уютный кабинет.

Эта большая комната служит Нуалии спальней, хотя она в последнее время проводит здесь мало времени. В северной части её комнаты стоит хорошая кровать, привезённая по частям из Магнимара, — одна из многих роскошных вещей, что Нуалия себе позволила.

Г6 КЛАДОВАЯ



Здесь вдоль стен стоят ящики, бочки — и лежат груды всяческого хлама. С севера доносится звук прибоа.

Большая часть хлама, притащенная с Мусорного берега гоблинами-семизубами, попадает сюда в качестве дани, посылаемой на север гоблинам острова Чертополоха ради поддержания добрых отношений с этим более крупным племенем. Хотя хранящееся здесь сырьё можно переделать в мебель, собачьи тесаки или даже броню, этот хлам имеет ценность только для гоблинов.

Г7 ОХОТНИЧЬИ УГОДЬЯ СМЕРТОСПРУТА (КО 4)



Пол этой пещеры на удивление отполирован и гладок. На востоке виднеется завешенный густой порослью вьющихся растений и крапивы широкий проём, выходящий на Варисийский залив.

СУЩЕСТВО: эта пещера уже много лет служит охотничьими угодами для смертоспрута. Это чудовище похоже на кожистого безглазого кальмара с коренастым телом, похожим на дождевой бочонок. Из нижнего его конца торчат щупальца, при помощи которых эта тварь медленно передвигается. Двое щупалец длиннее прочих — одно толстое и мускулистое, второе гибкое, увенчанное костяным жалом, торчащим в обе стороны. Этот почти лишённый разума хищник, проживший

необычайно долгий срок, много лет питался морскими птицами и наловчился хватать их прямо на лету с карниза на востоке, возвышающегося над морем. Когда здесь поселились гоблины, они потеряли нескольких своих из-за смертоспрута (включая лучших бойцов), прежде чем решили оставить тварь в покое. Лири, прибыв сюда, провела несколько дней, изучая эту тварь, даже сумела заманить сюда нескольких гоблинов, чтобы посмотреть, как тварь будет их жрать, но несколько дней назад она узнала о твари всё, что могла, и ей стало скучно.

СМЕРТОСПРУТ

ОПЫТ
1 200КО
4ПЗ
39

Нейтральная средняя аберрация.

Иниц.: +5; **Восприятие:** круговой обзор, ночное зрение 60 футов, слепое чутьё 30 футов; **Внимание** +11.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 11, врасплох 16 (+6 естественная броня, +1 Лвк).

ПЗ: 39 (6d8+12).

Стойкость +4, **Реакция** +5, **Воля** +7.

АТАКА

Скорость: 20 футов, лазание 20 футов.

В ближнем бою: жало +6 (1d6+2 и яд), щупальце +2 (1d6+1 и захват).

Занимаемое пространство: 5 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Особые атаки: сдавливание (1d6+1).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, **Лвк:** 13, **Вын:** 14, **Инт:** 1, **Мдр:** 14, **Хар:** 6.

БМА: +4; **МБМ:** +6 (+10 при захвате); **ЗБМ:** 17 (нельзя сбить с ног).

Черты: Молниеносная реакция, Уверенное владение оружием (щупальце), Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +11, Лазание +10.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Круговой обзор (Экс): смертоспрут видит сразу во всех направлениях, поэтому его нельзя взять в тиски.

Яд (Экс): жало — ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 15; **Частота:** 1 / раунд до 2 раундов; **Действие:** 1d4 урона Вын и тошнота; **Лечение:** 1 испытание.

Г8 ЛОГОВО СМЕРТОСПРУТА



В пещере валяются десятки странных тел. Большинство из них морские птицы и скопы, но есть и шесть мёртвых гоблинов. Каждое тело — в буквальном смысле кожа да кости, поскольку все внутренние органы и мускулы высосаны — остались одни скелеты, обтянутые медленно гниющей кожей.

СОКРОВИЩА: трупы гоблинов, павших жертвой смертоспрута, так никто и не нашёл, и их снаряжение лежит кучами гнилья и ржавья. Один труп некогда был гоблинским героем Тиовунком; его скелет до сих пор одет в +1 *сыромятный доспех* (из собачьих шкур) и вооружён ржавым (но некогда искусно сделанным) лошадиным тесаком и искусно сделанным коротким луком.

Г9 ТЕМНИЦА



Южная стена представляет собой камеры с железными дверями, их всего шесть. Остальная часть комнаты явно используется под пыточную: у дальней стены стоит дыба, у северной — «железная дева», а под клеткой с шипами, висящей на цепи под потолком в восточной части, дымится костёр.

Если гоблины кого-то захватывают во время этого приключения, они держат пленника здесь. Поскольку их тюремщик и палач Брункель пропал во время налёта на Сэндпоинт, гоблины забросили эту зону — они и без того по нескольку дней забывали проводить пленников, заставляя их растягивать и без того скудный паёк еды и воды, чтобы не умереть от голода и жажды. Если Амейко Кайдзицу (или любого захваченного гоблинами ключевого персонажа ведущего) притащили на остров Чертополоха, её можно найти здесь. Каждую из железных дверей можно взломать при успешной проверке Силы со СЛ 26 или вскрыть замок при успешной проверке Механики со СЛ 25. Ключи от камер можно найти в зоне Г10.

Г10 ЛОГОВО БРУНКЕЛЯ



В северо-восточном углу комнаты находится пыльная лёжка из тряпок, собачьих шкур и соломы. На юге вдоль стены тянется длинный верстак со шипами, крючьями, клещами, пилами и ножами.

Брункель, гoblin боец / плут и некогда второй по силе гoblin племени, жил здесь, служа палачом и тюремщиком. Гоблины острова Чертополоха думали, что если кто и переживёт набег на Сэндпоинт, то это будет Брункель. Они ошиблись — Брункель погиб от меча шерифа в самом начале нападения. Ключи от камер в зоне Г9 можно найти разбросанными среди пыточных инструментов на южном верстаке.

Г11 ВХОД В МОЛЕЛЬНЮ



В западной стене есть две каменные двери, покрытые резными изображениями жутких, уродливых чудовищ, вылезающих на свет из животов беременных женщин всех рас, разрывая им чрево когтями.

Эти две каменные двери в хорошем состоянии и открываются легко. При успешной проверке Знания (религия) со СЛ 15 можно понять, что двери с такими изображениями характерны для храмов Ламашту.

Г12 МОЛЕЛЬНЯ ЛАМАШТУ (КО 5)



К северу и югу от восточного входа в эту комнату находятся две купели с пенистой тёмной водой.

Два ряда каменных колонн идут вдоль длинной комнаты. В западном конце — лестница с невысокими ступенями, которая поднимается к платформе, возвышающейся на два фута над полом. Стены вокруг платформы освещены висячими жаровнями, испускающими пылающий красный дым, придающий этому месту тревожный алый оттенок, превращая барельефы с бесчисленными чудовищами, пожирающими убегающих людей, в зловещее зрелище. Перед статуей высотой в десять футов стоит чёрный алтарный камень с грудой пепла и осколков костей. Статуя изображает обнажённую женщину на сносях, но во всём остальном прекрасно сложенную. У неё длинный хвост ящера, когтистые птичьи лапы и оскаленная трёхглазая шакалья голова с раздвоенным языком. В когтистой её руке — кукри. Левый кукри вспыхивает оранжевым светом, правый пылает холодным голубым.

Это святилище Ламашту, недавно вновь освящённое Нуалией, было заброшено много лет — с тех пор как прежний вождь впал в бешенство и власть захватил Златохват. Он всегда считал свою неспособность воспринимать эмпатические призывы Мальфешнегора слабостью, но после того, как он бросил нескольких гоблинов, осмелившихся намекнуть ему на эту слабость, в воющую дыру, никто на острове Чертополоха не заикается об этом. Златохват рассматривает появление Нуалии как благословение Ламашту, и присутствие на её еженедельных проповедях стало обязательным для гоблинов несмотря на то, что одного-двух в конце приносят в жертву на алтаре, если они не могут предложить вместо себя гоблинов из других племён или пленников. Успешная проверка Знания (религия) со СЛ 15 позволяет понять, что храм и статуя посвящены Ламашту. Свечение кукри статуи — эффект заклинания *вечного света*.

Каждый раз, когда Нуалия проводит здесь службу, она подготавливает заклинание *осквернения* и сотворяет его перед проповедью. Если персонажи хотят проникнуть на остров Чертополоха во время одной из церемоний, они обнаружат, что верхние подходы к крепости пусты и проникнуть туда легко, но если они доберутся до этой комнаты, то могут столкнуться с тем, с чем справиться не смогут.

Осмотр алтаря позволяет обнаружить размазанный пепел и осколки костей — это всё, что осталось от приёмного отца Нуалии после того, как его останки были принесены в жертву Ламашту.

СУЩЕСТВА: когда Нуалия пришла сюда, привлечённая снами, она быстро осватила этот храм в честь Ламашту почти таким же способом, как Сэндпоинт освятил собственный храм несколько месяцев спустя. В награду Ламашту послала Нуалии трёх своих ручных тварей — тощих шакалоподобных существ с пылающими красными глазами и чёрными клыками, которых называют йетгончими. Две из них скрываются в тенях этой комнаты, одна остаётся при Нуалии, и все абсолютно верны ей.

Нуалия совершает жертвоприношение Ламашту при помощи меча-бастарда, обезглавливая жертву и подзывая йет-гончих полакомиться плотью, пока она держит отрубленную голову над алтарём, чтобы та в последние мгновения сознания видела, как твари жрут её тело.

Когда здесь никого нет, йет-гончие прячутся под потолком на севере и юге комнаты. Если они почуют чужака, они быстро пикируют, атакуя, их вой быстро поднимает тревогу во всём комплексе.

Во время ритуалов все гоблины в комплексе, а также Цуто, Лири и Брутазмус собираются здесь, чтобы смотреть и молиться. Орик присутствовал на первой службе, но с тех пор больше не приходил, заявив, что кто-то должен охранять комплекс во время церемонии. К его облегчению, Нуалия согласилась. В любом случае начинать бой в зале, набитом гоблинами и культистами, — плохая идея для персонажей низкого уровня, поскольку сражение с Нуалией, тремя йет-гончими, 22 гоблинами (включая певчую и пятерых диверсантов) и ещё тремя членами шайки Нуалии — это сцена с КО 10 (помните, что все гоблины во время церемонии сюда не вмещаются и они заполняют зону Г11 и примыкающие коридоры)! В то время как на Нуалию не действует вызывающий ужас лай йет-гончих (поскольку она — злое потустороннее существо), он влияет на гоблинов и прочее население острова Чертополоха. В зависимости от того, какая из дверей подземелья открыта, лай этих чудовищ, когда они нападают на персонажей, может повлиять и на прочих обитателей. Гоблины, испугавшиеся этого воя, верещат и в панике бегают кругами, остальные персонажи ведущего забиваются под кровати или в углы, если они охвачены ужасом. Помните, что лай йет-гончих — облако и может огибать углы, но не проникает за прочный барьер (такой как закрытые двери). Тем не менее лай очень громкий и может сказать любому обитателю острова Чертополоха, что в храм проникли чужие.

ЙЕТ-ГОНЧИЕ (2)

ОПЫТ	КО	ПЗ
800 каждая	3	30 каждая

(«Бестиарий», стр. 147).

Г13 ГОБЛИНСКАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ГАЛЕРЕЯ



Четыре нижних фута стен этой пустой комнаты покрыты грубыми рисунками, выполненными грязью, кровью и краской. Большинство изображает гоблинов, расправляющихся с людьми, лошадьми и собаками. На северной стене изображение как минимум в три раза больше и сложнее, чем на всех остальных. Оно показывает остров Чертополоха сбоку, гоблинский острог венчает его как корона. Посреди изображена пещера, а внутри неё смутно виднеется что-то вроде огромного мускулистого гоблина со змеиными глазами и собачьими тесачами в каждой когтистой лапе. Если масштабу изображения можно верить, то этот гоблин должен быть как минимум 30 футов ростом.

К счастью для персонажей, изображённый тут Мальфешнекор является лишь плодом гоблинских надежд и мечтаний.

Г14 ВОЕННЫЙ ЗАЛ



Большую часть комнаты занимает большой стол, окружённый стульями. Грифельная доска в северной части покрыта каракулями мелом, но тщательно начерченная на ней карта Сэндпоинта не даёт сомневаться в назначении этой комнаты — именно здесь планировался последний налёт.

Обследование доски и записок на ней подтверждает это. Особенно пугает упоминание, «что как только шепчущий зверь будет укрощён», составители плана намерены осуществить второе нападение на город, в котором будут участвовать не только другие гоблинские племена даже с далёких северных гор Туманных шрамов, но и твари из-под земли, именуемые «исчадиями греха». Если персонажи уже сражались с исчадиями греха, они понимают, о ком речь. Определённой даты второго нападения не указано, но тщательный осмотр показывает, что до него остаётся всего несколько недель.

Г15 ХРАНИЛИЩЕ АРТЕФАКТОВ (КО 3)



Посреди комнаты стоит большой деревянный рабочий стол, заваленный свитками, книгами, каменными табличками, покрытыми угловатыми рунами, а также фрагментами резьбы, сколотой со статуй или барельефов. На севере от пола до потолка стоят деревянные полки, прогибающиеся под тяжестью кирок, лопат, щёток, ламп и прочего оборудования, которое можно найти на месте археологических раскопок.

Эту комнату Нуалия и её последователи используют для изучения артефактов, которые они нашли в помещениях внизу и в других древних тассилонских поселениях, которые разграбили. Потайная дверь на востоке сделана некогда обитавшими здесь последователями культа Ламашту, после того как они во время раскопок обнаружили запечатанную лестницу, уходящую вниз. Они установили эту дверь, чтобы их враги не обнаружили нижних помещений. В последнее время дверь часто пользовались, и если не поднимается тревога, она стоит распахнутой. Если она закрыта, достаточно успешной проверки Внимания со СЛ 18, чтобы найти её, поскольку сквозь неё в последние недели часто ходили.

СУЩЕСТВА: хотя все пятеро бандитов проводили время в этой комнате, только Лири Акенджа и Нуалия настолько одержимы этими руинами, чтобы находиться здесь подолгу. Поскольку Нуалия всё больше времени проводит на смотровой площадке внизу (зона Д4), Лири может заниматься тут исследованиями в тишине, что для её сердца очень дорогая роскошь.



ВСЕСОЖЖЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
ПРАЗДНИК И ПОЖАР

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
МЕСТНЫЕ ГЕРОИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
СТЕКЛО И ГНЕВ

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ:
ОСТРОВ
ЧЕРТОПОЛОХА

Нуалия наняла Лири в первую очередь из-за её знания магии и архитектуры и умения читать на тассилонском. Лири была в отчаянном положении, когда Нуалия нашла её в Магнимаре: ей недавно сообщили, что она больше не рассматривается как кандидат на посвящение в Искатели. Она с горечью подозревает, что они сделали копии её заметок и кандидатской заявки и что их отказ больше связан с тем фактом, что её подозревают в убийстве двух соперников-кандидатов. Ну и что, что это правда? Когда Нуалия предложила ей жалованье в платине за изучение тассилонских древностей, та с благодарностью согласилась.

Лири двадцать с небольшим лет, у неё тёмная кожа и длинные волосы, туго заплетённые в косички. У неё всегда была низкая самооценка, отчего она сделалась злобной и жестокой. Она готова принять за оскорбление невинное замечание и всегда видит во всём только худшую сторону. Её единственный друг — кот-фамильяр Царапка, у которого есть дурная привычка царапаться и метить территорию.

ЛИРИ
АКЕНДЖА

ЛИРИ АКЕНДЖА

ОПЫТ 800	КО 3	ПЗ 24
-------------	---------	----------

Ж, человек, волшебник 4.

Хаотичный злой средний гуманоид (человек).

Иниц.: +3; **Восприятие:** Внимание +2.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 14, врасплох 14 (+4 броня, +3 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 24 (4d6+8).

Стойкость +3, **Реакция** +5, **Воля** +5.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: кинжал +1 (1d4-1 / 19-20).

Особые атаки: рука-помощник (6 / день).

Подготовленные заклинания (УЗ 4; концентрация +7):

2 — *зеркальное отражение*, *невидимость*, *разбивающий звук* (СЛ 16).

1 — *масло* (СЛ 14), *магический доспех*, *ослабляющий луч*, *пылающие руки* (СЛ 15).

0 (неограниченно) — *всплеск кислоты*, *ледяной луч*, *мелкие фокусы*, *обнаружение магии*.

ТАКТИКА

Перед боем: Лири сотворяет магический доспех.

В бою: Лири понимает, что она не боец, и предпочитает по возможности избегать боя, когда она одна. Если она вынуждена сражаться, то сначала сотворяет *зеркальное отражение*, затем направляет большинство заклинаний на тяжелобронированных персонажей, творя *разбивающий звук* против оружия и *ослабляющий луч* в надежде наказать их за ношение такого тяжёлого доспеха. Она очень полагается на жезл волшебной стрелы.

Боевой дух: Лири в душе труслива, и как только ей наносят урон, она пытается сбежать к любому ближайшему союзнику в поисках помощи. Однако если она уверена, что персонажи причинили вред Цуто, ей овладевает гнев и она сражается насмерть в попытке отомстить за него.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 8, **Лвк:** 16, **Вын:** 12, **Инт:** 16, **Мдр:** 10, **Хар:** 13.

БМА: +2; **МБМ:** +1; **ЗБМ:** 15.

Черты: Бдительность^А, Любимая школа магии (разрушение), Написание свитков, Подвижность, Уворот.

Навыки: Внимание +2, Знание (инженерное дело) +10, Знание (история) +10, Знание (краеведение) +10, Знание (магия) +10, Колдовство +10, Проницательность +2, Скрытность +7.

Языки: всеобщий, гоблинский, осирани, тассилонский, эльфийский.

ОС: мистическая связь (кот по имени Царапка).

Боевое снаряжение: зелье исцеления лёгких ранений, свиток малого образа, свиток понимания языков, свиток сна, свиток заклинания увидеть невидимое, свиток шёпота ветра, жезл волшебной стрелы (38 зарядов); **Прочее снаряжение:** кинжал, плащ сопротивляемости +1, серебряный гребень (25 зм), хорошее шёлковое платье (60 зм), вечный факел, украденный у Цуто Кайдзицу, небольшой мешочек с вещами (волос, кусок ногтя,

использованные платки и жемчужная серьга стоимостью 50 зм), 3 пм, 278 зм.

Книга заклинаний: записаны все подготовленные заклинания, а также *малый образ, непроглядный туман, обнаружение тайных дверей, опознание, парящий диск, паучьи лапы, поиск предмета, понимание языков, сон, увидеть невидимое.*

РАЗВИТИЕ: если Цуто раньше сбежал от персонажей и была поднята тревога, то он оказывается здесь. Они с Лири подпирают столон восточную дверь, так что для её открытия теперь нужна проверка Силы со СЛ 22. Если Брутазмусу тоже удаётся сбежать от персонажей, он проходит через эту комнату к Нуалии, которую собирается предупредить и защищать, по пути говоря Лири о приближении чужаков.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ ОСТРОВА ЧЕРТОПОЛОХА, ВТОРОЙ УРОВЕНЬ

Тут и там по стенам тянутся трещины, и хотя первые несколько комнат совершенно чисты, зоны Д6–Д10 полны пыли и завалов. В углах висит паутина. Зоны Д1–Д4 освещены фонарями, оставленными на полу Нуалией и её приспешниками, но зоны Д5–Д10 пребывают в темноте, если не указано иначе.

Этот уровень — часть первоначального комплекса, скрытого в голове сторожевой статуи Карзуга. Когда статуя рухнула, голова упала под углом. В результате весь этот уровень наклонён к западу. Хотя наклонный пол и не влияет на передвижение, он даёт существам бонус +1 к проверкам попадания по врагам, которые стоят к западу от клетки атакующего.

Воздух в этих помещениях на удивление свеж несмотря на то, что многие из них долгое время просто были закрыты. Температура никогда не отклоняется от комфортных 16° С. Это немногие созданные магией комфортные условия, оставшиеся здесь на протяжении долгих столетий. Большинство других эффектов (вроде освещения) давно рассеялись, но освежение воздуха и поддержание температуры действуют. *Обнаружение магии* показывает слабую ауру школы превращения.

Д1 ДРЕВНЯЯ ДВЕРЬ



Каменная дверь прямо за углом за ступенями слегка приоткрыта, тонкая резьба, некогда покрывавшая её, изуродована зубилом и молотком до такой степени, что только остатки изображений (по большей части драгоценных камней и корон) уцелели. Пол наклонён в западном направлении.

Дверь была повреждена много веков назад, когда культисты Ламашту пытались её открыть. В результате они выпустили чудовище, некогда таившееся в комнате за дверью.

Д2 ЗАЛ АДСКОГО КОТА



Потолок в этом зале подпирают две колонны. Во многих местах каменные стены, пол и потолок в потёках запёкшейся грязи и пятнах копоти. В альковах на северной и южной стене стоят частично повреждённые статуи человека в свободных одеяниях, сжимающего в руках книгу и глефу. Вся комната наклонена в западном направлении, и древний тектонический сдвиг, из-за которого покосился весь комплекс, сместил статуи с пьедесталов, так что теперь они опираются о западные стенки альковов.

Эти статуи некогда изображали рунного властителя Карзуга, хотя время и постоянная ярость адского кота слишком повредили их, чтобы его можно было узнать. Адского кота давно нет, поскольку его освободили много лет назад жрецы Ламашту, поселившиеся в покоях наверху.

Д3 КОРИДОР С ЛОВУШКАМИ (КО 4)



Этот короткий коридор поднимается к востоку. В пяти футах от западной двери пол отполирован до блеска, хотя в других местах он покрыт пылью. Пара каменных статуй, изображающих одного и того же мужчину с глефой, стоят в альковах к северу и югу от этого участка коридора. В восточном конце расположены две каменные двери, покрытые странной рунной резьбой. Сразу после них находится третий альков с покосившейся статуей. Верхней половины статуи попросту нет — остался только выщербленный огрызок торса.

Восточная статуя разбилась очень давно, упав в коридор и откатившись к западной двери, из-за чего Нуалии и её приспешникам было трудно открыть дверь во время первого посещения. С тех пор они убрали обломки.

ЛОВУШКА: в потолке над полированным участком пола спрятаны две железные опускаемые решётки, как указано на карте. Когда кто-нибудь ступает на пол между ними, нажимная плита заставляет решётки со звяканьем упасть; через 1 раунд две статуи начинают рубить глефами пространство между ними, превращая незваного гостя в фарш. Рычаг, который поднимает и опускает решётки, а также включает и выключает ловушку, можно найти в зоне Д4.

Когда Нуалия впервые исследовала эту зону вместе с союзниками, один из её телохранителей (мужественный варвар-шоанти по имени Яген) активировал ловушку и погиб. С тех пор Нуалия и её оставшиеся соратники очень медленно исследовали эти покои, причём Цуто тщательно проверял новые помещения на предмет ловушек, прежде чем туда входить. Полированный пол — всё, что осталось от искромсанного Ягена после того, как уцелевшие убрались здесь. Нуалия сожгла его останки в храме (зона Г12), принеся их в жертву Ламашту, и продала его снаряжение во время поездки в Магнимар через несколько дней.



ВСЕСОЖЖЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
ПРАЗДНИК И ПОЖАР

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
МЕСТНЫЕ ГЕРОИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
СТЕКЛО И ГНЕВ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ОСТРОВ
ЧЕРТОПОЛОХА

КАТАКОМБЫ ОСТРОВА ЧЕРТОПОЛОХА, ВТОРОЙ УРОВЕНЬ



Работая в зоне Д4, Нуалия поддерживает ловушку в рабочем состоянии. Когда её сторонники желают навестить её, они кричат от двери в зону Д2, чтобы она отключила ловушку. Если ловушку активирует персонаж, Нуалия слышит шум и готовится к неприятностям. Как только ловушка срабатывает, глефы рубят всех, кто стоит в этом пространстве, пока в клетке между ними остаётся давление на пол. Обе глефы являются обычными и могут быть разрушены (у ловушки ЗБМ 18, и попытки разрушить глефы не провоцируют внеочередной атаки со стороны ловушки). Через два раунда после активации ловушки в этой клетке открывается яма глубиной в 10 футов, куда проваливаются останки жертвы, прежде чем вся ловушка возвращается в исходное положение. Уцелевшая жертва может попытаться совершить испытание Реакции со СЛ 20, чтобы избежать падения, прижавшись к решётке или в альков статуи, но, когда яма автоматически закрывается через 1 раунд, давление жертвы на нажимную плиту запускает весь цикл заново.

РУБИЛЬНАЯ ЛОВУШКА

ОПЫТ
1 200

КО
4

Тип: магическая; **Внимание:** СЛ 20; **Механика:** СЛ 20.
Условие: давление; **Перезарядка:** автоматически.

Действие: решётки падают, закрывая цель в 5-футовой области между ними (успешное испытание Реакции со СЛ 15 позволяет отпрыгнуть на соседнюю 5-футовую клетку во время опускания решёток); через 1 раунд обе статуи начинают размахивать глефами в течение 2 раундов; 2 глефы +8 (1d10+4 / ×3); падение на 10 футов через 2 раунда (1d6 урона, падение, испытание Реакции со СЛ 20 отменяет).

Д4 СМОТРОВАЯ ПЛОЩАДКА (КО 6)



Широкие каменные полки из красного мрамора опоясывают стены этой комнаты, хорошо освещённой четырьмя горящими черепами, установленными в каждом углу. В комнате стоят три кресла, и обе каменные полки завалены старыми книгами, свитками, зубами, костями резными предметами, заставлены банками с погружёнными в рассол уродливыми тварями, чучелами животных и частей тел, а также другими странными предметами. На севере находится большой круглый резервуар с пенящейся голубой водой, от которой исходит тихое бурление, наполняющее комнату.

Этот бурлящий источник когда-то позволял испившему из него видеть окружающую местность сквозь глаза сторожевой статуи. Теперь это всего лишь постоянно полный источник питьевой воды. Горящие черепа зачарованы заклинанием *вечного света*.

Предметы на полках — различные священные тексты, свитки, реликвии и священные предметы культа Ламашту, которые можно идентифицировать при успешной проверке Знания (религия) со СЛ 20.

СУЩЕСТВА: главную злодейку этого приключения, скорее всего, можно застать здесь. Недавний успешно проведённый Нуалией ритуал приношения останков её приёмного отца в жертву Ламашту дал ей обещание грядущей награды — её левая рука превратилась в демонический красный коготь. Если не считать когтистой руки и покрытого шрамами



ВСЕСОЖЖЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
ПРАЗДНИК И ПОЖАРЧАСТЬ ВТОРАЯ:
МЕСТНЫЕ ГЕРОИЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
СТЕКЛО И ГНЕВЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ОСТРОВ
ЧЕРТОПОЛОХАКАРТА ШЕСТАЯ:
КАТАКОМБЫ ОСТРОВА
ЧЕРТОПОЛОХА,
ВТОРОЙ УРОВЕНЬ

живота, она невероятно прекрасна. Но в безумии Нуалия начала считать свои серебряные волосы, фиолетовые глаза и идеальную фигуру проклятием, клеймом её ангельского происхождения. Она желает избавиться от этой части себя, окончательно превратиться в чудовище, чтобы лучше служить новой госпоже. Она с гордостью носит отметины служения Ламашту, обнажая живот, чтобы демонстрировать уродливые шрамы и раны. Проверки Знания (религия) со СА 20 достаточно, чтобы опознать в них Метку Ламашту, говорящую о том, что её носительница не просто преданная служительница Матери чудищ, но способна сама порождать их.

Превращение её руки в коготь — не единственный подарок Нуалии от Ламашту. Третья йет-гончая — её постоянная спутница, верная и готовая служить.

НУАЛИЯ

ОПЫТ	КО	ПЗ
1 600	5	59

Ж, аасимар, жрец Ламашту 4 / воин 2 («Бестиарий», стр. 7). Хаотичное злое среднее потустороннее существо (местный).

Иниц.: +1; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; Вниманье +5.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 11, врасплох 17 (+7 броня, +1 Лвк, +2 отражение, -2 ярость Бездны).

ПЗ: 59 (6 КЗ; 4д8+2д10+26).

Стойкость +10, **Реакция** +3,

Воля +8; +1 против ужаса.

Защитные способности: храбрость +1.

Устойчивость: кислота 5, холод 5, электричество 5.

АТАКА

Скорость: 30 футов (20 футов в доспехах).

В ближнем бою: +1 меч-бастард +10 (1д10+4 / 19-20), коготь +3 (1д6+1).

Дистанционная: искусно сделанный композитный длинный лук +7 (1д8+3 / ×3).

Особые атаки: божественная сила (6 / день, негативная энергия, 2д6, СЛ 15), Метка Ламашту (СЛ 16), свирепый удар (+2 урона) 6 / день, ярость Бездны (+2) 6 / день.

Псевдозаклинания (УЗ 6; концентрация +9): 1 / день — дневной свет.

Подготовленные заклинания (УЗ 4; концентрация +7):

2 — бычья сила^{сф}, исцеление серьёзных ранений, кошачья грация, разбивающий звук (СЛ 15).

1 — милость божества, непроглядный туман, погибель^{сф} (СЛ 14), убежище (СЛ 14), щит веры.

0 (неограниченно) — кровотечение (СЛ 13), обнаружение магии, первая помощь, починка.

^{сф} заклинание сферы; **Сферы:** демонов, свирепости.

ТАКТИКА

Перед боем: если Нуалия считает, что бой неизбежен, перед ним она сотворяет бычью силу, кошачью грацию и щит веры на себя.

В бою: Нуалия активирует медальон семиконечной звезды в качестве свободного действия в начале боя, чтобы получить ложную жизнь, и сотворяет милость божества.

Она предпочитает сражаться с мечом-бастардом в руках. Лицо её являет собой бесстрастную маску за исключением глаз, пылающих гневом. Она использует ярость Бездны в каждый из первых 6 раундов боя (эти бонусы включены в параметры, приведённые выше) и активирует свирепый удар при первых шести ударах. Она приберегает разбивающий звук, чтобы использовать его против любого оружия, которое кажется особенно опасным в руках врага. По возможности она перемещается в коридор на юге, чтобы её было труднее окружить и чтобы иметь удобный путь отступления. Она проводит негативную энергию, чтобы расчистить себе дорогу, если придётся.

Боевой дух: Нуалия не желает бросать результаты тяжкого труда, но если у неё останется меньше 15 ПЗ, она отступает, справедливо полагая, что бег-

ство и последующая месть лучше смерти от рук персонажей.

Она использует непроглядный туман и/или убежище, чтобы спастись, затем изо всех сил старается бежать с острова Чертополоха, приказывая уцелевшим приспешникам, каких встречает, прикрывать её отступление. Если она спасается, то направляется в Магнимар, чтобы воссоединиться с культом Живоде́ра.

Базовые параметры: без заклинаний параметры Нуалии

изменяются: **Иниц.:** -1;

КБ: 16, касание 9, врасплох 16; **ПЗ:** 49; **Реакция** +1.

В ближнем бою: +1 меч-бастард +8 (1д10+2 / 19-20), коготь +1 (1д6); **Дистанционная:** искусно сделанный

композитный длинный лук +5 (1д8+1 / ×3); **Сил:** 12, **Лвк:** 8;

МБМ: +6, **ЗБМ:** 15.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, **Лвк:** 12, **Вын:** 14, **Инт:** 10,

Мдр: 16, **Хар:** 17.

БМА: +5; **МБМ:** +8; **ЗБМ:** 21.

Черты: Избирательная божественная сила, Метка Ламашту, Обращение с экзотическим оружием (меч-бастард), Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (меч-бастард).

Навыки: Вниманье +5, Дипломатия +5, Запугивание +12, Знание (религия) +8, Языкознание +4.

Языки: всеобщий, гоблинский, небесный.

**НУАЛИЯ**



Снаряжение: +1 нагрудник, +1 меч-бастард, искусно сделанный композитный длинный лук (рейтинг силы +3) и 20 стрел, медальон семиконечной звезды, золотой символ религии (100 зм), 7 пм, 5 зм.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Подсферы: подсферы Нуалии (представленные в *Pathfinder RPG Advanced Player's Guide*) дают ей необычные способности. Ярость Бездны позволяет ей на 1 раунд за быстрое действие получить бонус +2 (усиление) к атакам, урону в ближнем бою и проверкам боевых маневров. Вместе с этим она получает штраф -2 к КБ. Свирепый удар позволяет 6 раз в день получить бонус +2 к проверкам урона при атаке в ближнем бою.

ИЕТ-ГОНЧАЯ

ОПЫТ	КО	ПЗ
800	3	30

(«Бестиарий», стр. 147).

СОКРОВИЩА: здесь на столе лежат заметки Нуалии и несколько дневников. Разборка этих заметок займёт несколько часов, но они откроют полную историю Нуалии, описанную на стр. 12. Заметки также описывают её планы послать армию гоблинов на Сэндпоинт и сжечь город дотла. Сделать она это хочет не только для того, чтобы совершить всеожжение в честь Ламашту в надежде сделаться полубестией, но и для того, чтобы напиться *рунный колодец* внизу.

В заметках подробно указано, как вызывать из *рунного колодца* исчадия греха, и утверждается, что если кто-то перерасходует ресурсы *рунного колодца*, то он деактивируется. Нуалия не уверена, как пробудить его вновь, и несколько раз подчёркивает, что *рунный колодец* не стоит использовать часто, пока он не наполнится до краёв при гибели сотен разъярённых горожан и гоблинов после уничтожения Сэндпоинта.

Д5 ПОРТАЛ АЛЧНОСТИ

Южное крыло этого Г-образного коридора заканчивается парой каменных дверей, покрытых резными изображениями двух скелетов, тянущихся к находящемуся между ними черепу. Восточный конец коридора сужается, обрамляя круглое резное изображение огромного столба из десятков тысяч золотых монет, поднимающегося от пола до потолка. Края монет испещрены крохотными угловатыми рунами.

Столбик огромных монет — на самом деле покрытый резьбой каменный столб, который при активации уходит вниз, открывая проход в нижнюю комнату. Нуалия и её союзники ещё не открыли способ активации столба — скрытые в стене слева и справа крохотные щели размером с монету. Успешная проверка Внимания со СЛ 28 помогает обнаружить щели для монет и то, что под столбом находится пустое пространство. Если поместить как минимум 1 зм в каждую щель, то столб со скрежетом начинает

уходить в пол. Сами монеты исчезают, попадая в сокровищницу Карзуга в сотнях миль отсюда в легендарном Зин-Шаласте. Сам столб зачарован *вечным образом* (УЗ 15), чтобы выглядеть как золотой, хотя на самом деле он каменный.

Д6 СКЛЕП (КО 6)



Куполообразный свод этой комнаты поддерживают четыре колонны. Комнату украшают несколько тёмных ниш с поставленными вертикально саркофагами и статуя сурового мужчины с глефой и книгой, стоящая в южной части комнаты.

Этот маленький склеп был предназначен для захоронения тел архитекторов этого комплекса, по традиции времён Карзуга. Архитекторы были похоронены заживо, но теперь внутри остались только кости. Резьба на стенах изображает рунного властителя Карзуга, что можно определить при успешной проверке Знания (история) со СЛ 30.

При проверке Внимания со СЛ 25 на западной стороне можно обнаружить потайную дверь.

СУЩЕСТВА: хотя архитекторы добровольно позволили похоронить себя заживо, трое из шести не сумели долго сохранять преданность. Они умерли от ужаса, и теперь их тени обитают в этой комнате. Эти три тени появляются, чтобы атаковать любого пришельца спустя 1д6 раундов после входа в комнату (но они не преследуют врага, убегающего из комнаты). Нуалия и её союзники ещё не обнаружили потайную дверь и пока оставили эту комнату в покое.

ТЕНИ (3)

ОПЫТ	КО	ПЗ
800 каждая	3	19 каждая

(«Бестиарий», стр. 256).

Д7 ОБРУШИВШАЯСЯ СОКРОВИЩНИЦА (КО 5)



Звук плещущей воды наполняет эту комнату, почти полностью обрушившуюся в большой, затопляемый приливом водоём. На остатках стен можно увидеть подробные и впечатляющие барельефы с изображением огромной сокровищницы, переполненной монетами, драгоценными камнями, украшениями и прочими ценностями. На восточной стене вырезана высокая гора с пиком в виде сурового лица над огромным дворцом. Внизу, в долине у подножья горы, приютился огромный город со шпилями.

Останки некогда огромной сокровищницы лежат среди плещущихся волн. Разбитые вазы, расколотые каменные сундуки, ржавые обломки некогда прекрасных доспехов и прочие давно погибшие сокровища древних времён лежат внизу. Самое впечатляющее из них — большой, инкрустированный кораллами



ВСЕСОЖЖЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
ПРАЗДНИК И ПОЖАРЧАСТЬ ВТОРАЯ:
МЕСТНЫЕ ГЕРОИЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
СТЕКЛО И ГНЕВЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ОСТРОВ
ЧЕРТОПОЛОХА

шлем на великана; он почти пяти футов в диаметре, и личине с клыками, полностью закрывающей лицо, придано выражение бешеной ярости. Сам шлем, похоже, сделан из золота.

Успешная проверка Знания (история) со СЛ 30 позволяет понять, что изображение — это легендарный Зин-Шаласт, забытый город, по слухам скрытый где-то в Кодарских горах. В легендах говорится, что улицы там вымощены золотом, а дома вырезаны из огромных драгоценных камней. Бесчисленные исследователи разыскивали этот сказочный город, и многие погибли или исчезли, но никто так и не сумел отыскать его. Многие учёные сходятся в том, что он и не существовал никогда и всё это байки древних.

Пруд связан с морем подводным туннелем 10 футов шириной. Сам туннель имеет 20 футов в длину. Из-за сильного приливного течения исследовать его можно лишь при успешной проверке Плаванья со СЛ 20. Туннель выходит у основания острова, примерно в 30 футах под водой, вход в него скрыт кораллами и водорослями, и снаружи его можно обнаружить при проверке Внимания со СЛ 25.

СУЩЕСТВО: всего спустя 1d3 раунда после того, как персонажи заходят в комнату, золотой шлем внизу вдруг начинает шевелиться и двигаться, словно бы поворачиваясь, чтобы взглянуть на героев. Хотя подозрительные персонажи могут подумать, что в этом шлеме живёт какой-то дух или он живой, на самом деле это не более чем разбитый шлем рунного великана. Сам шлем стал домом для 450-фунтового краба-отшельника, и ему не нравится любая попытка вторжения в пруд, который он считает своим. Когда он нападает, шлем внезапно приподнимается, обнажая пару огромных клешней и длинных тонких ног.

ГИГАНТСКИЙ КРАБ-ОТШЕЛЬНИК

ОПЫТ 1600	КО 5	ПЗ 51
--------------	---------	----------

Особый гигантский краб («Бестиарий», стр. 160).

Нейтральный средний вредитель (подводный).

Иниц.: +3; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание:** +2.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 13, врасплох 17 (+2 броня, +5 естественная броня, +3 Лвк).

ПЗ: 51 (6d8+24).

Стойкость +9, **Реакция** +5, **Воля** +4.

Невосприимчивость: воздействующие на разум эффекты.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 10 футов, плавание 20 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +10 (1d4+6 и захват).

Особые атаки: сдавливание (1d4+6).

ТАКТИКА

В бою: краб преследует врагов, которые убегают не далее вершины лестницы или подводного выхода в море.

Боевой дух: краб сражается насмерть.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 22, **Лвк:** 17, **Вын:** 18, **Инт:** —, **Мдр:** 14, **Хар:** 6.

БМА: +4; **МБМ:** +10 (+14 при захвате); **ЗБМ:** 23 (35 против сбивания с ног).

Навыки: Лазание +14, Плавание +14.

ОС: зависимость от воды.

СОКРОВИЩА: хотя некогда тут была сокровищница, накапливаемое здесь добро обычно недолго заляживалось, поскольку отправлялось в Зин-Шаласт. Поиск в пруду занимает 3d6 минут. В результате можно найти 3 500 см, 630 зм, 40 драгоценных камней стоимостью в 10 зм каждый и нефритовый амулет естественной брони +1. Самое дорогое сокровище в этой комнате — тот самый древний шлем. Он не из литого золота (часть его из бронзы), но он всё равно стоит 3 000 зм, если персонажи сумеют вытащить этот 300-фунтовый предмет из провала, где он пролежал сотни лет.

Д8 КОМНАТА СВЯЗИ



В этой комнате с пустыми стенами находится возвышение, на котором стоит мраморный трон. По обе его стороны находятся статуи мужчины, держащего в руках книгу и глефу. На троне мерещится призрачная фигура того же мужчины, которого изображают статуи. Он словно обращается к слушателям, разводя руками, пальцы его унизаны когтистыми перстнями, но исходящие из его уст призрачные слова на странном языке трудно разобрать.

Эта комната некогда позволяла находящимся здесь агентам общаться с проецированным образом Карзуга. Когда статуя упала, здешняя магия была повреждена и теперь здесь постоянно проигрывается последнее короткое сообщение Карзуга. В течение веков иллюзия медленно блекла, так что теперь осталось лишь это призрачное эхо.

Он повторяет на тассилонском одно и то же краткое послание: «...на нас, но я приказываю вам остаться. Узрите мою мощь, по сравнению с которой жалкий гнев Алазист — всего лишь искра. Унесите мой последний труд в могилу, и пусть память о нём будет последним, что...» Изображение безобидно и функционирует с УЗ 20.

Д9 КОМНАТА ПРЕВРАЩЕНИЙ



В этой комнате стоят три низких стола, на которых разложены странные и вселяющие страх инструменты — пилы, длинные ножи и предметы, предназначение которых непонятно. Возле южного стола лежит странная коллекция костей — многовато для одного скелета, но мало для двух.

Магия превращения волшебников Шаласта была чем-то большим, чем простая классическая трансмутация свинца в золото. Они применяли магию,



способную преобразовать практически что угодно. Эта комната была предназначена для изменения и модификации живой плоти; инструменты, лежащие на столах, были нужны для быстрой подгонки там, где магия не была необходима, или для отсечения лишней ткани. Скелет, похоже, принадлежал двухголовому человеку с дополнительным частично сформированным скелетом более мелкого человека, растущим из поясницы, — это всё, что осталось от последнего несчастного, над которым работали здесь, прежде чем настал конец. При прикосновении древний скелет рассыпается в прах.

СОКРОВИЩА: хирургические инструменты, лежащие на столах, сделаны с исключительным мастерством и все вместе стоят 100 зм. На самом восточном столе находится предмет, который при близком рассмотрении оказывается вовсе не инструментом. Это семиконечная звезда из золота и серебра; её поверхность вся в бугорках и бороздках, и она прикреплена к тонкой изогнутой рукоятке. Этот предмет — единственный оставшийся ключ к зоне Д10.

Д10 ТЕМНИЦА МАЛЬФЕШНЕКОРА (КО 7)



Дверь в эту комнату сделана из камня, но ручки на ней нет. На ней вырезаны контуры семиконечной звезды, покрытой углублениями и щелями, указывая место ручки двери.

Эта дверь запечатана заклинанием *мистический замок* (УЗ 20), но ключ из зоны Д9 можно использовать для того, чтобы с лёгкостью её открыть.

Эта комната в первую очередь освещается мерцающим пламенем очага в 10 футов длиной, наполняющего комнату странным влажным теплом и запахом палёной шерсти. В северных углах комнаты на деревянных стойках расположены по несколько десятков золотых свечей, которые горят, не оплавляясь, а на южной стене находится огромное изображение семиконечной звезды.

Очаг всего в несколько дюймов глубиной. Если наступить в него, это не помешает движению, но каждый раз, как существо проходит через очаг, оно получает 1d6 урона огнём (но не более одного раза за раунд). Сам огонь поддерживается магически и может гореть вечно.

Потайные двери на юге скрывают две ниши. Успешная проверка Внимания со СЛ 25 позволяет обнаружить эти двери (по одной проверке на каждую дверь). В нишах за ними некогда хранили ценные ингредиенты для воплощения и пленения магических существ, но когда Тассилону пришёл конец, один из оставшихся здесь волшебников очистил ниши и сбежал с награбленным. Сегодня в нишах остались разве что пыльные полки, хотя кое-какое сокровище все ещё лежит в западной нише (см. «Сокровища» ниже).

СУЩЕСТВО: в этой комнате последние несколько тысяч лет был заточён могучий баргест Мальфешнекор,

некогда один из помощников Алазнист и командир легиона исчадий греха. Агенты Карзуга захватили баргеста и перенесли сюда, используя заклинание *сковывание* (клетка), чтобы на досуге допросить его. Но гибель Тассилона была слишком уж быстрой. О Мальфешнегоре забыли. Он пережил падение статуи и теперь почти обезумел от ярости и голода — хотя ему и не нужна пища, его сверхъестественный голод не утих. Хотя заклятие *сковывания* не даёт ему покинуть эту комнату физически, ничто не мешает ему напасть на того, кто сюда входит.

МАЛЬФЕШНЕКОР

ОПЫТ 3 200	КО 7	ПЗ 85
---------------	---------	----------

М, высший баргест («Бестиарий», стр. 27).

ТАКТИКА

Перед боем: если Мальфешнекор слышит шум снаружи, он накладывает на себя заклятие *сферы невидимости*. В последующих раундах от сотворяет *мерцание* и *массовую бычью силу* только на себя и ждёт, когда чужаки войдут.

В бою: Мальфешнекор предпочитает втянуть врагов в ближний бой внутри своей тюрьмы. Он прибегает к *сокрушительное отчаяние* и *приворот (чудовище)*, чтобы использовать против врагов, которые атакуют его дистанционно из-за пределов комнаты.

Боевой дух: у Мальфешнегора нет другого выбора, кроме как сражаться насмерть.

СОКРОВИЩА: на каждой стойке в северных углах находится по 30 вечных свечей (всего 60), малых магических свечей, которые горят вечно, не выделяя тепла, так же как при заклинании *вечного света*, но создавая лишь тусклый свет в радиусе 5 футов. Каждая вечная свеча стоит 25 зм.

В одной из западных ниш на полке на боку лежит одинокая серебряная шкатулка. Она стоит 100 зм, но настоящее сокровище находится внутри, на подложке из белого мелкого песка, — *кольцо силового щита*. При активации создаётся силовой щит, проявляющийся в виде семиконечной звезды — руны саздра.

КОЛЬЦО СИЛОВОГО ЩИТА

Аура: среднее разрушение; **УЗ:** 9.

Категория: нет; **Цена:** 8 500; **Вес:** —.

ОПИСАНИЕ

Кольцо создаёт *силовую стену* размером с щит (и формой щита, если не сказано иначе), прикреплённую к кольцу, которую носитель может использовать как тяжёлый щит [+2 КБ]. Созданный силовой щит не даёт штрафов за доспех и не повышает вероятность провала мистического заклинания, поскольку не имеет веса и не увеличивает нагрузку. Щит можно активировать и деактивировать за свободное действие.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание колец, *силовая стена*.

Стоимость: 4 250 зм.



ВСЕСОЖЖЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
ПРАЗДНИК И ПОЖАР

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
МЕСТНЫЕ ГЕРОИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
СТЕКЛО И ГНЕВ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ОСТРОВ
ЧЕРТОПОЛОХА



ЗАВЕРШЕНИЕ ГЛАВЫ

Во «Всесожжении» затронута довольно небольшая часть метасюжета «Возвращения рунных властителей». События главы — это последствия пробуждения Карзуга, а определённые персонажи этого приключения связаны с другими персонажами, которых герои непременно встретят позже во время кампании. Однако это приключение в первую очередь предназначено для знакомства с Сэндпойнтом и для того, чтобы пробудить в персонажах игроков стремление защитить этот город и его жителей.

Если говорить вкратце, гоблинскую угрозу Сэндпойнту можно легко нейтрализовать, победив Нуалию. Как только её не станет, её приспешники вскоре начинают грызться друг с другом. Из всех них только Цуто может решить отомстить персонажам и стать постоянной проблемой. Победа над Мальфешнекором вовсе не обязательна, но после неё племя острова Чертополоха распадётся в течение нескольких месяцев. Без Нуалии, способной объединить все пять племён, гоблины снова станут лишь мелкой угрозой глухих окраин.

Вторая опасность, угрожающая Сэндпойнту, — конечно же, Эрилиум и *малый рунный колодец* в Катакомбах Гнева. Если персонажам не удастся победить Эрилиум, она постарается, чтобы периодически из *малого рунного колодца* возникало исчадие греха и устраивало городу проблемы. Без основного источника гневных душ они никогда не станут существенной угрозой, но это место останется опасным. В конце концов персонажи вернутся в Катакомбы Гнева (см. главу 5), но пока пусть думают, что с деактивацией *малого рунного колодца* об этом подземелье можно забыть.

В любом случае, как только персонажи покончат с планами Нуалии, они заслуживают отдыха и возможности развлечься в Сэндпойнте. Дайте им время на изготовление магических предметов, укрепление отношений с персонажами ведущего и, возможно, встречи с новыми персонажами в городе. У них может даже случиться несколько дополнительных сцен с местными существами — заблудившейся гоблиновой змеей или появившимся в гавани илловатом, — которые могут хорошо подстегнуть действие, а появление шепчущего за стеной в местном доме может послужить зловещим предзнаменованием неизбежного появления адептов Живодёра.

Возможно, что Нуалия сумеет спастись, — в этом случае она спешно отправляется в Магнимар, чтобы присоединиться к тамошним союзникам. Когда персонажи сталкиваются с культом Живодёра в главе 2, они найдут подтверждение тому, что Нуалия недавно их посещала, но её роль в остальной кампании остаётся на ваше усмотрение. Она может помочь Лукреции уничтожить Черепаший Паром, стать союзницей Мокмуриана, присоединиться к войскам Писаки или даже совершить паломничество в Зин-Шаласт, чтобы поклясться в верности Карзугу. Вы должны повышать её уровень, чтобы она оставалась могучим врагом (примерно на три уровня выше среднего уровня группы), — подумайте о том, чтобы дать ей уровень престиж-класса божественного наследника, который подробно описан в *Pathfinder Campaign Setting: Inner Sea Magic*. Она может даже завершить превращение в демона — ритуал подробно описан на страницах *Pathfinder Campaign Setting: Book of the Damned II: Lords of Chaos*. Нуалия-полудемон, возможно даже суккуб, наверняка куда более опасный враг, чем просто заблудшая аасимарка!



2

АДЕПТЫ ЖИВОДЁРА

АВТОР: РИЧАРД ПЕТТ



ПРЕДЫСТОРИЯ

70

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

73

Самое жуткое убийство

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

79

Тварь на чердаке

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

85

Ходячая жуть

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ

90

Злой дом

ЧАСТЬ ПЯТАЯ

113

В погоне за Живодёром

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ

116

Лесопилка Семерых

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ

123

Тени времени

КАРТА ПЕРВАЯ

80

Лечебница Хейба

КАРТА ВТОРАЯ

86

Фермерские земли

КАРТА ТРЕТЬЯ

94

Особняк Фоксглавов

КАРТА ЧЕТВЁРТАЯ

115

Городской дом Фоксглавов

КАРТА ПЯТАЯ

118

Лесопилка Семерых

КАРТА ШЕСТАЯ

124

Башня Теневых часов



ПРЕДЫСТОРИЯ

ПРОСПАВ ТЫСЯЧУ ЛЕТ, РУННЫЙ ВЛАСТИТЕЛЬ КАРЗУГ ПРОСНУЛСЯ ВО ЧРЕВЕ ЗАБЫТОГО ГОРОДА ЗИН-ШАЛАСТА. ПОСКОЛЬКУ ОН НЕ МОГ ДАЛЕКО УЙТИ ОТ ИСТОЧНИКА СВОЕЙ СИЛЫ, ОН ПРИЗВАЛ КАМЕННОГО ВЕЛИКАНА МОКМУРИАНА К СЕБЕ В ПОДРУЧНЫЕ. НО КАРЗУГУ ТРЕБОВАЛОСЬ БОЛЬШЕ. ПОРАБОЩЁННЫЕ ВЕЛИКАНЫ ХОРОШИ ДЛЯ ВОЙНЫ, НО ИМ НЕ ХВАТАЕТ ХИТРОСТИ. КАРЗУГУ БЫЛИ НУЖНЫ БОЛЕЕ ИСКУСНЫЕ АГЕНТЫ, ЧТОБЫ СНАБЖАТЬ ЕГО КАК СВЕДЕНИЯМИ О НОВОМ МИРЕ, ТАК И ПОДЫСКИВАТЬ ДУШИ, ЧТОБЫ ТЕ СТАЛИ ТОПЛИВОМ ДЛЯ ЕГО ВОЗВРАЩЕНИЯ К ВЛАСТИ. ОН ОБРАТИЛ ВНИМАНИЕ НА ЧУДОВИШНЫХ ТВАРЕЙ, ЗАХВАТИВШИХ ВО ВРЕМЯ ЕГО СНА НЕКОТОРЫЕ РАЙОНЫ ЗИН-ШАЛАСТА. ИЗ ВСЕХ КАРЗУГ БЛИЖЕ ВСЕГО СОШЁЛСЯ С ЛАМИЯМИ.

Своими агентами в Варисии Карзуг избрал двух ламий-матриархов, сестёр — коварную плутовку по имени Занеша и смертоносную чародейку Лукрецию. Лукреция затаилась в сонном городке Черепаший Паром, где и охотится. Занеша предпочла количество, а не качество алчных душ и поселилась в оживлённом городе Магнимаре. В отличие от Лукреции, которая пестует алчность в жертвах, как фермер растит скот для забоя, Занеша планирует добыть много десятков естественных жертв и тем обеспечить хозяина грешными душами как можно быстрее.

Но, прежде чем начать работу, Занеше понадобилось укрытие. Она вышла на организацию под названием Братство Семерых, тайное общество, само по себе являющееся прикрытием для культа убийц, известных как Вестники Живоде́ра. Занеша проникла в ряды культистов, совратив их лидера, продажного юстиция Айронбрайра, и вскоре полностью взяла культ в свои руки.

Занеше было удобно руководить культом убийц. Они не спрашивали о её происхождении и предполагали, что она была посланницей их садистского божества. Занеша не пыталась их разубедить. Она начала направлять подручных на «жатву» алчных душ — в первую очередь торговцев, банкиров, ростовщиков, игроков и авантюристов. Этих несчастных доставляли в штаб-квартиру культа на лесопилке, которая служила прикрытием жуткой правды; там их клеймили руной саздра и приносили в жертву. Чтобы увеличить своё благосостояние, Занеша вступила в союз с убийцами Красного Богомола, агенты которых, по сведениям Занешы, активно действовали в Варисии, используя в качестве орудий убийства разработанные ими ужасные болезни. Она подозревала, что в пещере под одним из особняков, построенном в здешних местах основателем Братства Семерых, могла находиться такая зараза, которую она смогла бы продать Красным Богомолам и получить с этого неплохую прибыль. И когда с ней связался оказавшийся в отчаянном положении дворянин Альдерн Фоксглав, ламия-матриарх увидела шанс убить двух зайцев одним выстрелом.

НАСЛЕДИЕ ФОКСГЛАВА

Особняк Фоксглавов был построен около 80 лет назад крупным магнимарским торговцем Ворелем. Это здание стало одним из первых домов на Забытом побережье. Будучи отцом-основателем Братства Семерых, Ворель был вынужден занять денег на строительство особняка у партнёров, пообещав им, что через сто лет этот особняк и прилежащие к нему земли перейдут в собственность общества.

Конечно же, у Вореля Фоксглава были свои планы. Будучи некромантом, следующие 20 лет жизни он посвятил поискам способа стать личом. Но когда он был в шаге от триумфального превращения, его жена Касанда раскрыла его мерзкий план. Она выступила против него, уничтожила его филактерию и запустила некромантическую обратную реакцию, уничтожившую тело Вореля в одной ужасной вспышке болезни и разложения. Его душа осталась привязанной к особняку, что стал его филактерией вместо уничтоженной. За какие-то минуты Касанда, её ребёнок и все слуги в особняке пали жертвой мощного и ужасного недуга, распространённого мстительным духом Вореля.

После того как из особняка несколько дней не было известий, гости обнаружили там трупы всей семьи и слуг, погибших от загадочной заразы. Уцелевшие Фоксглавы Магнимара в величайшей секретности избавились от тел и многие десятилетия обходили особняк стороной.

Дом простоял пустым около сорока лет, пока Трэвер Фоксглав не решил переехать в него всей семьёй, вернуть наследство и развеять мрачную репутацию дома. Его жена Киралия родила ему единственного сына Альдерна незадолго до переезда. В течение шести лет казалось, что всё зло выветрилось из особняка само собой. Сын и дочери Трэвера стали красивыми молодыми аристократами, и его дела процветали.

В Трэвере неуспокоенный дух Вореля нашёл podatивую глину, и с годами его влияние на Трэвера всё росло. Со временем Киралия решила, что умственное расстройство Трэвера связано с особняком. В порыве отчаяния оно подожгла флигель для слуг, затем вернулась в особняк, чтобы сжечь и его,



АДЕПТЫ ЖИВОДЁРА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
САМОЕ ЖУТКОЕ
УБИЙСТВО

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ТВАРЬ НА ЧЕРДАКЕ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ХОДЯЧАЯ ЖУТЬ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗЛОЙ ДОМ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
В ПОГОНЕ
ЗА ЖИВОДЕРОМ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЛЕСОПИЛКА
СЕМЕРЫХ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ТЕНИ ВРЕМЕНИ



но Трэвер, полностью попавший во власть Вореля, убил её прежде, чем она успела зажечь огонь. Потрясение от гибели жены на краткое время освободило Трэвера от влияния Вореля, и он успел покончить с собой от отчаяния.

Дым от пожара был виден даже в Сэндпоинте, и когда местные жители прибыли туда, чтобы посмотреть, что творится, они обнаружили сгоревший дотла флигель прислуги и покончившего с собой Трэвера. Обгоревшее тело его жены нашли на скалах внизу. Однако на втором этаже горожане обнаружили спрятавшихся в спальне детей Фоксглавов. Альдерн и его старшие сёстры попали в сиротский приют в Магнимаре и жили там до тех пор, пока троюродный брат Трэвера не забрал их в Корвосу, где они и выросли.

Прошло пятнадцать лет, прежде чем Альдерн вернулся на Забытое побережье, возмужав и став успешным торговцем. Богатый и знаменитый, он купил себе дом в Магнимаре и начал восстанавливать права на особняк. Возрождая старые семейные связи, он нашёл и Братство Семерых. Они приняли Альдерна с распростёртыми объятиями, и именно благодаря их влиянию он смог так легко вернуть себе особняк Фоксглавов.

Но Альдерн Фоксглав с трудом находил умелых работников и слуг для восстановления семейного гнезда — дурная репутация особняка за много лет укоренилась в местном обществе. Хуже того, подвалы особняка заполнили ужасно заразные и агрессивные крысы, жравшие друг друга, если кто другой не забирался туда. Работа предстояла огромная — от латания дырявой крыши в десятке мест до уничтожения

странной отвратительной плесени, которая так упорно разрасталась в подвалах.

Примерно в это время Альдерн, возвращаясь после поездки в Сэндпоинт, наткнулся на побережье неподалёку от особняка на группу варисийцев, застигнутых ужасной бурей, сквозь которую он сам пробирался домой. Охваченный непривычным порывом милосердия, Альдерн совершил один из немногих бескорыстных поступков в своей жизни и привёз варисийцев к себе в особняк, пригласив остаться, пока буря не закончится. Так в его жизни появилась Айша.

Для Фоксглава Айша была самой красивой женщиной, которую он только встречал, — настоящая богиня с чёрными как вороново крыло волосами и соблазнительной фигурой, ангельским голосом и сердцем львицы. Альдерн страстно полюбил эту варисийку, и ещё до рассвета он предложил ей руку и сердце. Очарованная его красотой, положением, щедростью и богатством Айша согласилась, и через несколько недель они поженились. Увы, как Айша вскоре поняла, Альдерн был совсем не таким, каким казался.

У Альдерна был дурной характер, порождённый тяжёлым детством в Корвосе и вскормленный его связью с Братством Семерых — особенно их предводителем, юстицием Айронбрайром. Страсть и похоть Альдерна к Айше породили в нём ревность и подозрительность, и он стал чрезмерно оберегать честь жены — доходило до того, что Фоксглав запирали её в особняке во время своих деловых поездок в Магнимар. Там Айронбрайр продолжал работать над его душой, готовя его к вступлению в культ Живодёра.



Однажды вечером, когда Альдерн поздно вернулся домой из Магнимара, он застал жену с одним из плотников в библиотеке. Сделав совершенно неверный вывод, он проломил плотнику голову статуэткой, которую схватил с полки, отчего Айша всполошилась. Когда Альдерн успокоился, он увидел, что задушил жену её собственным шелковым платком.

В панике Альдерн избавился от трупа плотника, сбросив его в ближайший колодец, но он не смог заставить себя сделать то же с Айшей. Он завернул её тело в простыню и спрятал в мансарде, заперев дверь и решив сначала обдумать, что делать с этой уликой, и вернуться позже. Затем он бросился к Братству Семерых в Магнимаре, ища у них совета.

Братство Семерых пообещало ему решить проблему. Его попросили не возвращаться в особняк, пока они будут работать. В последующие дни Альдерн объяснял посетителям, что Айша уехала навестить друзей в далёкий Авессалом и что работы по восстановлению особняка приостановлены, пока не поступят средства для оплаты окончательного этапа реставрации. На людях он держался молодцом, но на самом деле он медленно становился банкротом из-за Братства Семерых, как в моральном, так и в финансовом плане. Каждую неделю за свои услуги они требовали всё больше денег, при этом снабжая его освежителем, на который он «подсел». Так Братство всё больше подминало его под себя. Они ни разу не явились в особняк Фоксглава, чтобы выполнить свою часть сделки.

Именно тогда Занеша и решила вовлечь Альдерна в свой план. Ему пообещали, что его долги Братству Семерых скоро будут полностью погашены и что вскоре он встретится с таинственным покровителем этой группы. Его привели к Занеше, которая, прикинувшись человеком, сказала Альдерну, что ему осталось выполнить последнюю задачу: вернуться в особняк Фоксглава, поймать одну из зараженных крыс, наводнивших подвалы, и принести её Занеше для исследований.

Желая избавиться от долгов, но опасаясь вернуться на место преступления, Альдерн отказался от освежителя, привёл себя в порядок и отправился на север. Однако ему не хватило мужества поехать прямо в особняк Фоксглава, и вместо этого он направился в Сэндпойнт, где посетил Бабочкин день. Когда на город напали гоблины, персонажи игроков спасли Альдерну жизнь, после чего он просто помешался на одном из чужаков. Он понимал, что именно этот герой может вытащить его из бездны отчаяния. Будучи мастером обмана, Альдерн поддерживает личину успешного местного дворянина, в душе лелея новую одержимость.

Когда Альдерн всё же вернулся в особняк Фоксглава после Сэндпойнта (избегая верхних этажей и звуков приглушённых рыданий, которые он приписывает собственному воображению), он не нашёл ни единой крысы. Дух Вореля снова проснулся

и приказал крысам уйти глубоко под землю. Обследовав подвал, Альдерн услышал странное царапанье под просевшим полом в центральной комнате. Подумав, что это крысы, которых он ищет, он вскрыл пол и обнаружил старинную лестницу, что вела в тайную лабораторию Вореля под особняком. В этих пещерах он, наконец, обнаружил не только крыс, но и источник недуга: неприятное пятно плесени на стене. Забрав и то и другое, он, сам того не зная, подцепил скрытую форму некроантической заразы. Когда он вернулся в Магнимар с образцами для Занеши, он уже был заражён сильной формой упырьей хвори.

Занеша распознала болезнь и позволила ей развиться. Когда Фоксглав стал нежитью, влияние Занеши не уменьшилось. Она обучила Альдерна ритуалу сэдры, и как только его превращение закончилось, отправила его назад в особняк Фоксглава, чтобы Альдерн создал армию упырей и сделал жатву Карзуга больше.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ

Когда по Сэндпойнту прокатывается череда убийств, персонажи, сложив части картины, вскоре понимают, что упырь хворь может угрожать всему региону. Обследовав места преступления, допросив жертв и, возможно, в процессе столкнувшись с неожиданными проблемами, в поиске ответов персонажи приходят в особняк Фоксглава. Прибыв в особняк, они понимают, что слухи о том, что там водится нечисть, правдивы. В конце концов они сталкиваются с убийцей — превратившимся в упыря Альдерном Фоксглавом и обнаруживают, что он работает на некую группу, базирующуюся в Магнимаре. Идя по его следам, персонажи попадают в самый большой город в Западной Варисии, раскрывают зловещее тайное общество и в итоге сталкиваются с его чудовищным предводителем на вершине шатающейся часовой башни.

МАРШРУТ РАЗВИТИЯ

4-й УРОВЕНЬ: к началу второй главы персонажи должны быть близки к 5-му уровню.

5-й УРОВЕНЬ: персонажи должны достичь 5-го уровня довольно рано в начале этой главы — возможно, как только они приступят к изучению первых улик, оставленных убийцей.

6-й УРОВЕНЬ: персонажи должны достичь 6-го уровня вскоре после того, как начнут обследовать особняк Фоксглава.

7-й УРОВЕНЬ: персонажи должны достичь 7-го уровня вскоре после приезда в Магнимар.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ: в конце этой главы персонажи должны быть близки к 8-му уровню.



АДЕПТЫ
ЖИВОДЁРА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
САМОЕ ЖУТКОЕ
УБИЙСТВО

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ТВАРЬ НА ЧЕРДАКЕ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ХОДЯЧАЯ ЖУТЬ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗЛОЙ ДОМ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
В ПОГОНЕ
ЗА ЖИВОДЕРОМ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЛЕСОПИЛКА
СЕМЕРЫХ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ТЕНИ ВРЕМЕНИ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: САМОЕ ЖУТКОЕ УБИЙСТВО

В СЭНДПОИНТЕ НА СВОБОДЕ РАЗГУЛИВАЕТ ТАИНСТВЕННЫЙ УБИЙЦА. НО НЕМНОГИЕ В НАЧАЛЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЗНАЮТ, ЧТО УБИЙЦА ДЕЙСТВУЕТ ПО НОЧАМ. ЭТО НЕ КТО ИНОЙ, КАК АЛЬДЕРН ФОКСГЛАВ, ПРЕВРАЩЁННЫЙ В ВУРДАКА. ЗАНЕША СКАЗАЛА ЕМУ, ЧТО, ЕСЛИ ОН БУДЕТ ВЫРЕЗАТЬ РУНУ СЭДРА НА ТЕЛАХ ЖЕРТВ ПЕРЕД ТЕМ, КАК ИХ УБИТЬ, ОН ОДНАЖДЫ СМОЖЕТ ЗАЯВИТЬ СВОИ ПРАВА НА ОБЪЕКТ ЕГО САМОЙ НЕДАВНЕЙ СТРАСТИ. ЕГО ПЕРВЫЕ ЖЕРТВЫ ЛИБО ЕЩЁ НЕ ОБНАРУЖЕНЫ, ЛИБО СПРЯТАНЫ ШЕРИФОМ СЭНДПОИНТА, ЧТОБЫ ЖИТЕЛИ ГОРОДА НЕ ЗАПАНИКОВАЛИ, КАК НЕСКОЛЬКО ЛЕТ НАЗАД, КОГДА ДРУГОЙ УБИЙЦА, НЕКИЙ МЯСОРУБ, ТЕРРОРИЗИРОВАЛ ГОРОД.

Важной частью этого приключения является разоблачение убийцы, лорда Альдерна Фоксглава, дворянина, которого персонажи спасли от гоблинов в главе 1. Пусть темп приключения будет высоким: убийца на свободе, и по мере роста количества трупов в городе атмосфера страха и отчаяния становится всё более осязаемой. К тому времени, когда персонажи столкнутся со злодеем, раскрытие его истинной личности должно шокировать ещё больше.

По мере того как Альдерн продолжает убивать, скоро становится понятно, что мёртвым ещё повезло. В ходе приключения в районе Сэндпоинта распространяется упыря хворь, на фоне которой быстро забывается нападение гоблинов. Эту угрозу не отпугнешь собаками и не отобьёшь организованным сопротивлением — из-за неё мертвецы восстают из могил. Без помощи героев упыря хворь в Сэндпоинте может иметь чудовищные последствия.

Альдерн Фоксглав, ныне Вестник Живодёра, обосновался в фамильном гнезде — месте, ныне называемом Злым домом из-за его трагической истории. Особняк Фоксглавов возвышается на отдалённом мысе, врезающемся в Варисийский залив где-то в шести милях к юго-западу от Сэндпоинта. Поскольку Фоксглав — нежить, он прячет следы при помощи воды, появляясь из прибоя или рек, когда выходит на свою страшную работу. Из-за этого проследить его путь до особняка Фоксглавов невозможно. Персонажам придётся вычислять местоположение его логова, осматривая места убийств и изучая распространение заразы.

ОДЕРЖИМОСТЬ

В предыдущей главе персонажи спасли Альдерна Фоксглава от шайки гоблинов и потом сопроводили его на охоту на кабана — так он отблагодарил персонажей за спасение. Хотя он хорошо скрывал своё отчаяние, Альдерн на тот момент уже сильно задолжал Братству Семерых. Когда персонажи его спасли, он очень привязывается к одному из них, безосновательно видя в нём того, кто поможет ему разрешить все проблемы. Одержимость Альдерна произрастает из одного из трёх грехов: похоти, зависти или гнева.

ПОХОТЬ: в случае если объект одержимости Альдерна — женщина, Фоксглав сдается похотью.

Он пытается найти замену своей любимой Айше и таким извращённым образом надеется как-то искупить убийство прежней возлюбленной. Альдерн хочет показать персонажу, насколько он влиятелен, умен и безжалостен.

ЗАВИСТЬ: если среди спасителей Альдерна нет ни одной красивой женщины, его охватывает жгучая зависть к тому из персонажей, кто показался ему наиболее отважным и сильным. Он жаждет занять его место, чтобы доказать собственную силу и ум. Альдерн пытается высмеять и устранить этого персонажа, вовлекая его в сеть интриг, в результате которых персонаж могут обвинить в убийстве.

ГНЕВ: в случае если двух предыдущих факторов нет, одержимость Фоксглава искажается его новой, неживой сущностью и он начинает ненавидеть своего спасителя, желая уничтожить его. Альдерн пытается выставить персонажа убийцей в надежде, что того повесят.

Одержимость Альдерна персонажем вынуждает его воровать реликвии и предметы, принадлежащие персонажу или выброшенные им. Постарайтесь создать своеобразное предчувствие обнаружения «коллекции» Фоксглава в зоне Б37, сказав персонажу, что у него то и дело пропадают мелочи. Эти предметы не должны быть особенно ценными для персонажа — в конце концов, вы хотите потрепать ему нервы, а не вынуждать его охотиться за пропавшей частью снаряжения или любимым сокровищем.

ПРОСЬБА ШЕРИФА ХЕМЛОКА

После того как персонажи в главе 1 разделились с Нуалией и гоблинами, дайте им время отдохнуть и прийти в себя после приключений. Незачем начинать главу 2 в день их триумфального возвращения с острова Чертополоха. Как только вы решите, что прошло достаточно времени и персонажи готовы к дальнейшим приключениям, к ним подойдёт мрачный и обеспокоенный шериф Хемлок, который решил довериться персонажам в связи с новой серией убийств. После того как персонажи помогли отстоять Сэндпоинт, шериф Хемлок считает их сильными союзниками города, а почерк убийцы напоминает ему работу Мясоруба, действовавшего несколько лет назад (см. приложение 2). Он хочет помощи в расследовании убийств, прежде чем в городе начнётся

паника, как тогда, а это значит, что нужно обратиться к героям Сэндпоинта. Поздоровавшись с персонажами, он отводит их в укромное место, чтобы поговорить с глазу на глаз.



Сначала позвольте мне ещё раз поблагодарить вас за всё, что вы сделали для Сэндпоинта. Ваши навыки нам пригодятся, поскольку у нас возникла проблема, с которой, как мне кажется, вы смогли бы помочь — мне не хочется никого озадачивать, но разобратись с этим нужно прежде, чем ситуация ухудшится. Приступим к делу.

У нас завёлся убийца, и я боюсь, что он только начал. Некоторые из вас, несомненно, помнят о Недавних неприятностях, когда город буквально трясло от страха, пока Мясоруб безнаказанно резал людей. Боюсь, у нас сейчас происходит нечто подобное.

Прошлой ночью произошло убийство на лесопилке. Две жертвы, и... вид у них жуткий. Тела нашёл один из работников, Айбор Торн, и когда я прибыл вместе с моими людьми, туда уже набежала толпа. Сейчас там только мои ребята, лесопилка закрыта. Но меня беспокоит не тот факт, что там два трупа, а то, что это вторая серия убийств за последние несколько дней.

Пожалуйста, помогите разобраться. Ребята у меня хорошие, но неопытные. Они едва от гоблинов-то сумели отбиться, а нам противостоит что-то страшнее. Мне нужна помощь... и вам тоже. Кажется, этот убийца хорошо вас знает.

Хемлок протягивает заляпанный кровью листок бумаги персонажу, избранному в качестве объекта одержимости Фоксглава (см. памятку 2-1). Имя персонажа написано кровью на обратной стороне сложенного листка; внутри находится краткое послание, в зависимости от чувства, которое персонаж пробуждает в заражённом мозгу Фоксглава.

ПОХОТЬ: «Со временем ты научишься любить и желать меня, как она. Отдайся Стае, и всё закончится».

ЗАВИСТЬ: «Мы говорили об этом раньше, хозяин. Теперь всё началось. Присоединись к Стае, и всё закончится».

ГНЕВ: «Я делаю всё, как ты приказываешь, хозяин!»



ШЕРИФ ХЕМЛОК

Любая записка подписана «Моё лордство» (одна из трёх личностей Альдерна, проявившихся после его превращения в вурдалака, две остальные — Мучитель и Вестник Живодёра; подробности см. на стр. 110). Шериф Хемлок объясняет, что записка была приколот к рукаву последней жертвы щепкой. Он спешно пытается успокоить персонажей, говоря, что убийца оставил записку, чтобы навести на них подозрение, и что он точно уверен в том, что персонажи никак не причастны к убийствам, но если слух об этой записке разойдётся по городу, он опасается, что люди могут неправильно понять. По этой причине и чтобы не допустить всеобщей паники, он просит персонажей по возможности помалкивать об убийствах.

Конечно, персонажи могут отказать в помощи. Шериф Хемлок не будет их заставлять, но Фоксглав — коварный враг. Каждые несколько дней происходят новые убийства, и если персонажи позволят ситуации зайти слишком далеко, всё быстро выйдет из-под контроля, как подробно описано на стр. 88 под заголовком «Дополнительные убийства». Как только дело

обернётся плохо, Хемлок может попытаться нанять персонажей, обещая им 500 зм, если они помогут остановить убийства. Ещё хуже то, что убийца оставляет всё больше записок конкретному персонажу, чтобы казалось, будто герои сами покрывают убийцу.

УЛИКИ

Прежде чем персонажи бросятся расследовать убийства, шериф Хемлок показывает им список имеющихся на нынешний момент улик. Он говорит, что будет сотрудничать с героями, чтобы понять, что происходит, но подозревает, что для поддержания порядка в городе ему придётся работать не покладая рук. Делегируя проведение расследования персонажам, он надеется, что самые лучшие умы и ресурсы будут направлены на расследование убийств, пока он и его стража удерживают Сэндпоинт от паники. Он обещает персонажам всяческую поддержку, но снова просит их держать расследование в тайне ради блага города.

Ниже приведён список предоставленных Хемлоком улик.

ЛЕСОПИЛКА СЭНДПОИНТА: последние убийства произошли именно здесь — тела ещё не унесли, а место преступления не до конца осмотрели. Шериф Хемлок предлагает персонажам первым делом исследовать это место, поскольку ему хотелось бы поскорее привести лесопилку в порядок и похоронить тела.

АЙБОР ТОРН: шериф Хемлок допросил Торна — чело- века, который обнаружил трупы на лесопилке, но полагает, что Айбор знает что-то ещё.

Со временем ты научишься любить
и желать меня, как она. Отдайся Стае,
и всё закончится. Моё лордство

Мы говорили об этом раньше, хозяин.
Теперь всё началось. Присоединись
к Стае, и всё закончится. Моё лордство

Я делаю всё, как ты приказываешь,
хозяин! Моё лордство

ВЕН ВИНДЕР: этот торговец — единственный подозреваемый Хемлока. Однако шериф полностью уверен, что Вен невинен и убийства совершил кто-то другой.

ПЕРВЫЕ УБИЙСТВА: несколько дней назад в заброшенном амбаре к югу от города были обнаружены трупы трёх жуликов из Галдурии. Их телохранитель жив, но спятил и был отослан в лечебницу Хейба — частный госпиталь для безумных.

РУНА: звезда, вырезанная на груди жертвы, явно имеет особое значение для убийцы, но Хемлок понятия не имеет, что это значит. Возможно, эксперт по рунам (такой как местный грамотей Бродерт Куинк) даст совет?

ЛЕСОПИЛКА СЭНДПОИНТА

Один из механиков лесопилки, скупердяй по имени Банни Харкер, водил интрижку с дочкой местного лавочника. Они с Катрин Виндер в последнее время часто встречались на лесопилке, а шум пилорамы служил прикрытием их любовных утех. Имя Харкера было одним из многих в списке, переданном Фоксглаву Заншей, но Катрин в нём не было — она просто оказалась не в том месте и не в то время.

Пронаблюдав за лесопилкой несколько часов из борта по ту сторону реки, Фоксглав пересёк воду, забрался по стене лесопилки и проник туда через верхний этаж. Вурдалак быстро одолел Харкера и стал готовить тело для ритуала, чтобы отправить его алчную душу Карзугу, но ему помешала Катрин, которая пришла туда в поисках любовника. Возникла потасовка, и после того, как Катрин удалось ранить Фоксглава

топором, он столкнул её под лезвие пилорамы. Она погибла мгновенно, дав Фоксглаву достаточно времени, чтобы закончить свою отвратительную работу и исчезнуть в ночи, вернувшись в особняк Фоксглавов по воде.

Лесопилка стоит на берегу реки Турандарок. К моменту прибытия персонажей снаружи уже собралась изрядная толпа и у входов на лесопилку стоят нервные ребята из городской стражи. Успешная проверка Знания (краеведение) со СЛ 10 позволяет понять, что прошлой ночью лесопилка работала — Харкер и Торн, два механика, часто работали допоздна, что стало яблоком раздора в городе, поскольку грохот лесопилки и его адски громкой пилорамы не давал соседям спать. Шериф Хемлок уже сообщил страже, что намерен поручить персонажам расследование, и хотя шериф не сопровождает героев до лесопилки, стражи молча кивают и пропускают их внутрь.

Лесопилка — крепкое деревянное сооружение с очень толстыми стенами. Крыша крыта дранкой, двери — из простых досок и не запираются. Сейчас лесопилка не работает, но если её снова запустить, то все внутри мельницы получают штраф -4 к проверкам Внимания из-за шума. Ниже подробнее описаны места, представляющие интерес при расследовании преступления.

ДРОВАНОЙ ПРИЧАЛ: дерево доставляется на лесопилку с маленького причала на реке Турандарок. Проверка Внимания со СЛ 15, сделанная любым, кто проводит осмотр причала, позволяет обнаружить грязные следы, ведущие с одного конца причала на лесопилку. Проверка



АДЕПТЫ
ЖИВОДЁРА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
САМОЕ ЖУТКОЕ
УБИЙСТВО

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ТВАРЬ НА ЧЕРДАКЕ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ХОДЯЧАЯ ЖУТЬ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗЛОЙ ДОМ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
В ПОГОНЕ
ЗА ЖИВОДЁРОМ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЛЕСОПИЛКА
СЕМЕРЫХ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ТЕНИ ВРЕМЕНИ



Выживания со СЛ 15 показывает, что некий босой человек вылез из ила под причалом, дошёл до лесопилки, а затем забрался по стене к окну верхнего этажа.

МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ: внутри всё засыпано истоптанными и залитыми кровью опилками. Проверка Выживания со СЛ 10 позволяет понять очевидное — несколько часов назад тут происходила отчаянная борьба. Если результат проверки будет выше требуемого результата на 10 или больше, персонаж может заметить, что тут не просто следы босых ног — от них несёт гнилым мясом. Основные улики здесь — трупы Харкера и Катрин, а также подозрительный топор и цепкая вонь гнилой плоти.

ГНИЛОСТНЫЙ ЗАПАХ: в воздухе висит неотвязный гнилостный запах — прямо как будто какое-то животное здесь сдохло и разлагается. Это запах неживого тела Фоксглава, который сильнее всего ощущается на лезвии подозрительного топора и немного на следах.

ТЕЛО КАТРИН: несчастная Катрин погибла мгновенно, когда Фоксглав толкнул её под лезвие пилорамы. Её изуродованные останки лежат на нижнем этаже лесопилки среди окровавленных дров. На страже стоит бледный, явно испуганный охранник. Сама пилорама работает от водяного колеса и состоит из лотка в полу с вращающимися дисковыми лезвиями, которые режут бревно, когда его опускают в лоток. Поскольку останки Катрин не несут никакой другой информации, постарайтесь впечатлеть персонажей её ужасной смертью и показать эффективность пилорамы в качестве орудия убийства — это поможет предвосхитить события, ожидающие персонажей позже в этом приключении.

ТЕЛО ХАРКЕРА: тело Харкера чудовищно осквернено. Несчастного прикрепили к стене крюками, которые обычно используют для подъёма механизмов. Тело изуродовано, лицо содрано, нижняя челюсть отсутствует полностью. На обнажённой груди вырезана странная руна в виде семиконечной звезды. Эта руна (саэдр) должна быть уже знакома персонажам, особенно если у них уже есть *медальон семиконечной звезды*, который некогда носила Нуалия. Появление этого символа на груди убитого должно указать персонажам на важность рисунка, но они должны оставаться в неведении по поводу значения руны. Успешной проверки Знаний (магия или история) со СЛ 25 достаточно, чтобы опознать в отметине руну саэдра — древний знак, символизирующий мистическую магию, некогда практиковавшуюся в древнем Тассилоне.

Тщательный осмотр тела в сочетании с проверкой Лечения со СЛ 15 позволяет обнаружить несколько дополнительных ран. В отличие от более глубоких ран на теле, эти мелкие ранки, похоже, оставлены когтями пятипалой руки размером с человеческую. От этих ран исходит более сильный гнилостный запах. Харкера можно опознать только по выцветшей татуировке ворона внизу живота. Поскольку ни лица, ни челюсти нет, его тело не в состоянии говорить под действием заклинания *разговор с мёртвым*.

ПОДОЗРИТЕЛЬНЫЙ ТОПОР: в пол рядом с пилорамой вонзён топорик, словно его тут забыли. Рукоять покрыта окровавленными отпечатками пальцев (принадлежащими Катрин), и при тщательном его осмотре можно обнаружить два важных факта. Во-первых, на лезвии куски чего-то похожего на гнилую плоть с фрагментами кости, и, во-вторых, от лезвия сильно пахнет гнилым мясом. Любой, кто пристально изучает топор, должен пройти испытание Стойкости со СЛ 13, чтобы избежать дезориентации в течение 1d6+4 минут. Персонаж, которому прежде приходилось сражаться с вурдалаком, автоматически узнает этот характерный запах — в противном случае тот, кто совершает проверку Знания (религия) со СЛ 15, может отличить этот цепкий запах разложения от обычного запаха мёртвого тела. Похоже, за последние 24 часа этот топор использовали против какой-то формы небестелесной нежити. Если результат проверки будет выше требуемого результата на 10 или больше, запах может быть опознан как смрад вурдалачьей плоти.

БОЛОТО: если персонажи решат обследовать болото по ту сторону реки, то при успешной проверке Внимания со СЛ 20 они обнаруживают довольно сухой участок, на котором остались следы босых ног и ощущается запах гнилой плоти. При проверке Выживания со СЛ 15 в этой точке можно обнаружить, что следы ведут от реки и в реку, но не уходят прочь от этой точки. Это место скрыто низкими зарослями крапивы, но любому, кто здесь спрячется, отлично видна лесопилка.

НАГРАДА: дайте персонажам 400 опыта за опознание руны саэдра, 400 опыта, если они сделают вывод, что убийца следил за лесопилкой и, возможно, пользовался рекой, чтобы скрывать следы. Также дайте им 600 опыта, если они поймут, что убийца может оказаться нежитью.

АЙБОР ТОРН

Напарник Харкера Айбор Торн — молодой привлекательный человек с узковатым лицом. Он до сих пор в шоке после того, как обнаружил трупы, придя на работу нынче утром. Хотя шериф уже допрашивал Айбора, Хемлок допускает, что персонажи смогут вытянуть из работника то, чего не удалось ему. Однако он предупреждает, чтобы герои не давили на бедолагу — Торн за последние несколько часов многое пережил.

Айбор сидит в камере под гарнизоном Сэндпоинта. Поначалу он относится к персонажам безразлично. Если его отношение не изменить на дружелюбное, он отказывается говорить, нервно отвечая, что уже рассказал шерифу всё, что знал.

Если персонажи смогут уговорить Айбора сотрудничать, он тяжело вздыхает и подтверждает, что Харкер по ночам частенько встречался с Катрин, и хотя Вен — суровый папаша, Айбор не думает, что он способен сделать с жертвами такое. Проверка Проницательности со СЛ 20 позволяет понять, что Айбор кое-что утаивает. Если на него надавить или если он готов помочь, он признаётся, что Харкер некоторое время занимался приписками. Айбор тут же добавляет, что сам



АДЕПТЫ
ЖИВОДЁРА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
САМОЕ ЖУТКОЕ
УБИЙСТВО

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ТВАРЬ НА ЧЕРДАКЕ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ХОДЯЧАЯ ЖУТЬ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗЛОЙ ДОМ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
В ПОГОНЕ
ЗА ЖИВОДЕРОМ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЛЕСОПИЛКА
СЕМЕРЫХ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ТЕНИ ВРЕМЕНИ

он никогда в подлоге не участвовал, но признаёт, что Харкер мог заработать немало денег, снимая сливки с продаж и бизнеса последние несколько лет. Скарнетти, знатная семья, которой принадлежит лесопилка, имеет репутацию людей безжалостных — ходят слухи, что именно они спалили несколько конкурирующих мельниц в здешних краях, и Айбор не стал бы ручаться, что они не наняли кого-нибудь прикончить Харкера, если узнали, что он ворует деньги.

На самом деле Скарнетти непричастны к убийствам. Допрос Тита Скарнетти и его семьи быстро заводит в тупик, даже если становится понятно, что Харкер действительно воровал деньги. Можете продолжать этот ложный след, если пожелаете, — важно, чтобы персонажи поняли, что Харкер был алчным, поскольку это единственная связь между всеми жертвами убийств.

НАГРАДА: дайте персонажам 400 опыта, если они узнают об алчности Харкера и о том, что тот подворовывал деньги.

ВЕН ВИНДЕР

Вен был первым, кого шериф Хемлок навел после убийств, но когда он рассказал Велу о гибели его дочери на лесопилке, тот просто взбеленился. Шериф Хемлок забрал его под стражу, чтобы дать остыть за решёткой, но несмотря на то, что Вен отбивался как чёрт, Хемлок уверен, что его ярость порождена смертью любимой дочери, а не чувством вины. Он готов освободить Вена, но если персонажи захотят сначала поговорить с ним, он им это позволит.

Конечно, если в предыдущей главе персонажи стали врагами Вена Виндера, лавочник подозревает, что они как-то связаны со смертью Катрин. В этом случае Вен сразу же обвиняет их в убийстве дочери, называет персонажей шакалами, извращенцами и чем похуже. Его гнев вспыхивает снова, что не способствует снятию с него подозрений. Хотя сейчас его обвинения мало чего стоят, они западают в душу некоторым жителям Сэндпойнта — Вена очень любят, и если он подозревает, что персонажи как-то связаны с убийством, многие в городе готовы согласиться с этими обвинениями. Эти семена подозрений прорастают по мере продолжения приключения.

Персонажи и правда могут заподозрить, что Харкера и собственную дочь убил именно Вен в приступе гнева, когда обнаружил доказательства их связи. Если так, то пусть подозревают — если что и нужно при разгадывании тайны убийства, так это ложный след. В итоге станет понятно, что Вен не связан с прочими убийствами. Более того, у шерифа имеется мало причин держать его за решёткой после того, как жена Вена подтверждает его алиби: он был дома весь вечер во время обоих убийств.

РУНА САЗДРА

Хотя шерифу Хемлоку незнакома странная семиконечная звезда, вырезанная на груди убитого, персонажи, скорее всего, её узнают: это тот самый символ, который они видели в подземелье под островом Чертополоха и на магическом амулете Нуалии. Проверки Знания (краеведение) со СЛ 15 достаточно, чтобы персонаж вспомнил, что в Сэндпойнте есть специалист по древним руинам, которых полно в Варисии. Он живёт у Старосвета, местных тассилонских руин. Если персонажи не придут к такому выводу, этот эксперт может сам найти их, как только до него дойдёт слух об обнаружении странного рисунка в виде семиконечной звезды на лесопилке.

Этого человека зовут **БРОДЕРТ КУИНК** (нейтральный добрый, М, человек, умелец 7), специалист по варисийской истории, который приехал в Сэндпойнт для изучения Старосвета. Бродерт в неописуемом восторге от того, что его привлекли к расследованию убийства, и помогает персонажам всем, чем может. К сожалению, большая часть сведений о древнем Тассилоне утрачена. Всё, что осталось, извлечено из едва читаемых резных надписей на уцелевших монументах или мифов и устных преданий варисийских пророков и рассказчиков.

Он знает, что Тассилон был обширной империей, управляемой могучими волшебниками. Сам масштаб оставленных ими монументов свидетельствует об их могуществе, а неестественная устойчивость их построек к эрозии и течению времени говорит о магическом искусстве Тассилона. Большинство мудрецов согласны в том, что расцвет тассилонской империи приходится на период 7–8 тысяч лет назад, но Бродерт полагает, что империя намного старше, — он подозревает (вполне справедливо), что она пала не позже чем 10 000 лет назад.

Большая часть того, что может рассказать Бродерт, — зыбкая теория, основанная на домыслах. Например, он считает, что Старосвет некогда был огромной боевой машиной, способной извергать огонь из шпилья, но эта теория не очень популярна среди его учёных собратьев. Однако он может рассказать персонажам кое-что интересное о семиконечной звезде — а именно, что это, видимо, была одна из важнейших рун Тассилона. Сама звезда известна как «руна саздра». Она означает не только семь принципов правления (учёные в целом сходятся в том, что это благополучие, плодovitость, честная гордость, изобилие, горячее стремление, праведный гнев и отдых), но также семь школ магии, признаваемых в Тассилоне (магия прорицания,



АЙБОР ТОРН

Господа Мортвелл, Хаск и Тэйб.

Есть дело, для которого мне нужны финансы.
Дело касается недвижимости и золота, и хотя
я не могу рассказать вам подробностей, мы все
обогатимся. Приходите сегодня вечером в амбар
Брэдли на Кугуаров ручей. Там и обговорим
планы на будущее.

Моё лордство

подчеркивает Бродерт, не была особо в чести у древних). Бродерт с ухмылкой отмечает, что всё, что известно о Тассилоне, указывает на то, что его вожди были далеки от добродетели, и он уверен, что классические смертные грехи (алчность, похоть, гордыня, чревоугодие, зависть, гнев и лень) являются извращённым тассилонским пониманием принципов правления. В любом случае руна саздра явно была символом власти, олицетворявшим и саму империю. То, что убийца вырезал её на груди жертвы, может указывать на то, что он в какой-то степени учёный, — хотя как только Бродерт приходит к такому выводу, он сразу же заявляет, что он лично тут ни при чём. Это правда, но персонажи этого не знают, и сделать Бродерта подозреваемым в начале расследования убийства — интересный ложный след.

Персонаж, прошедший проверку Знания (магия или история) со СЛ 25, может дать ту же информацию по руне саздра, что и Бродерт, но визит к старому учёному познакомит персонажей с ещё одним жителем Сэндпоинта.

НАГРАДА: информация о руне саздра, и особенно о её связи с семьёй добродетелями и семьёй грехами, даёт персонажам 600 опыта.

ПЕРВЫЕ УБИЙСТВА

Шериф Хемлок рассказывает, что два дня назад на патруль, охраняющий тракт Забытого побережья, напал какой-то обезумевший человек, и было это у заброшенного амбара на Кугуаровом ручье к югу от города. Этот человек был явно болен и безумен, у него была лихорадка, глаза дикие, изо рта шла пена, а одежда заскорузла от крови. Стража скрутила его, но когда они заглянули в амбар, они обнаружили там три изуродованных трупа. Хотя они были слишком обезображены, чтобы их опознать, на одном из тел обнаружили листок бумаги, который Хемлок и даёт персонажам (памятка 2-2). Записка позволяет опознать троицу как Тарча Мортвелла, Линера Хаска и Гедвина Тэйба — местных жуликов и аферистов, которых Хемлок хорошо знает.

Он лично запретил всем трём проворачивать делишки и не слишком законные операции в Сэндпоинте и не был особенно удивлён, что их нашли мёртвыми, — в конце концов, встреча с кем-нибудь куда хуже их самих была лишь вопросом времени. Но в свете убийства на лесопилке и того факта, что на трупах Мортвелла, Хаска и Тэйба вырезана та же семиконечная звезда, что и у Харкера, Хемлок уверен, что это не просто месть.

Все три трупа лежат в холодном подвале под гарнизонном Сэндпоинта, неподалёку от камер Айбора и Вена; при желании персонажи могут пойти и обследовать тела. Хотя трупы тронуты разложением, проверка Лечения со СЛ 15 поможет найти на всех трёх трупах следы когтей, аналогичные обнаруженным на теле Харкера.

Безумец — Грейст Севилла, местный варисийский бандит. Его отдали на попечение Эрину Хейбу, смотрителю независимой лечебницы к югу от города. Если персонажи захотят поговорить с Грейстом, чтобы узнать побольше, шериф Хемлок не против, чтобы они попытались, но предупреждает, что Грейст «немного поехал крышей» и не стоит ожидать от него многого. Если персонажи попросят, Хемлок даст им рекомендательное письмо к Хейбу.

ЧТО СДЕЛАЛ ВЕСТНИК ЖИВОДЁРА: два дня назад Вестник Живодёра заманил трёх жадных аферистов в амбар Брэдли предложением, от которого они не смогли отказаться. Безопасности ради они наняли варисийского бандита Грейста для охраны. Увы, даже вчетвером они не могли справиться с Вестником Живодёра, который легко их одолел. Фоксглаву было неинтересно убивать Грейста, и вместо этого он связал его верёвкой и заставил смотреть, как он готовит трёх мошенников для жертвоприношения, — от этого Грейст и спятил. По ходу дела вурдалак разговаривал с тем, кто его слушал, и когда всё было кончено, оставил ему подарочек на память — укусы в плечо, от которого Грейст заразился упырьей хворью. Грейст начал бредить и сумел освободиться от пут только на другой день, когда услышал шаги — оказалось, это были люди Хемлока.



АДЕПТЫ
ЖИВОДЁРА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
САМОЕ ЖУТКОЕ
УБИЙСТВО

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ТВАРЬ НА ЧЕРДАКЕ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ХОДЯЧАЯ ЖУТЬ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗЛОЙ ДОМ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
В ПОГОНЕ
ЗА ЖИВОДЕРОМ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЛЕСОПИЛКА
СЕМЕРЫХ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ТЕНИ ВРЕМЕНИ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: ТВАРЬ НА ЧЕРДАКЕ

«Святое Убежище Покая», более известное как лечебница Хейба, находится под управлением Эрина Хейба, специалиста по заразным болезням и душевным расстройствам. Разбогатев после многих лет работы врачом в Магнимаре, он решил построить лечебницу в укромной долине к югу от Сэндпойнта. Поскольку место было достаточно уединённым. Он надеялся, что здесь его подопечные найдут душевное успокоение, которое им нужно для исцеления, а он сам найдёт уединение для продолжения исследований, не опасаясь, что его порой по необходимости кровавые методы кто-то не поймёт.

Строительство лечебницы, к сожалению, «съело» все средства Эрина Хейба, и поскольку его пациенты не из тех, кто способен платить за лечение (и обычно не слишком богаты, чтобы у них были родственники, готовые платить), Хейбу вскоре пришлось искать внешний источник финансирования лечебницы.

Ему нужен был молчаливый партнёр, способный оплачивать расходы лечебницы, но не задающий лишних вопросов. Он был уверен, что нашёл поддержку в лице некоего пожилого дельца на покое, готового вложить деньги в исцеление болезней общества. Хейб не ведал, что это был некромант Кайзарлу Зеррен. Кайзарлу был членом магнимарской банды Скарни, известной как Висельники, но его увлечение некромантией в итоге зашло слишком далеко, по мнению его дружков-бандитов, и они выжили его из города. В стиле истинного Скарни при побеге некромант похитил целое состояние в драгоценных камнях и ювелирных украшениях. Несколько месяцев некромант скитался по городам Западной Варисии. Когда же до него дошёл слух, что некто ищет инвестора для помощи в содержании лечебницы, Кайзарлу понял, что это — не только отличная возможность создать скрытую от Скарни новую базу деятельности (он предполагал, что они продолжают охотиться за похищенным добром), но и шанс получить превосходное место для сбора свежего материала для некромантических экспериментов. Уверить Эрина Хейба в том, что Зеррен — всего лишь добрый делец на покое с толстым кошельком, было необычайно просто, и следующие несколько лет Кайзарлу жил в подвале у Хейба как тихий партнёр, который и нужен был врачу. Их сотрудничество переросло отношения хозяина и арендатора, ибо, когда кто-то из пациентов Хейба умирал (эксперименты лекаря не всегда были безопасны для пациента), Кайзарлу всегда охотно забирая тело. Пока старый варисиец платил по счетам и пока всё, что творилось в подвале, оставалось в подвале, Эрин Хейб не возражал.

Появление Грейста Севиллы несколько дней назад, однако, впервые в истории лечебницы нарушило это положение дел, поскольку этим пациентом заинтересовались оба зловещих учёных — это оказался живой человек на грани превращения в упыря.

ЛЕЧЕБНИЦА ХЕЙБА

Это приземистое каменное строение в три этажа под крепкой, облицованной камнем крышей, построенное под известняковым откосом, известным под названием Пепельный холм. Все двери — укрепленные деревянные (твёрдость 5, прочность 20, СЛ ломания 25). Здесь всюду ощущение чистоты — полы выскоблены, а стены покрашены свежей белой краской. Узкие окна, не более 4 дюймов шириной, пропускают воздух, но не позволяют забраться в строение. В воздухе висит густой, чуть кисловатый запах благовоний — Хейб обнаружил, что это успокаивает самые расстроенные умы. Все двери в лечебнице запираются на замок. Когда они заперты, замки можно вскрыть при успешной проверке Механики со СЛ 30. Эрин Хейб носит при себе ключи от всех дверей в лечебнице, кроме ключей от подвала (они у Кайзарлу).

У Эрина Хейба много секретов, которые он не хотел бы делать достоянием общественности. Не последним из них является тот факт, что он знает, что его сосед снизу — некромант, или что его собственные эксперименты над пациентами выходят за рамки моральных и этических норм. Когда несколько дней назад шериф Хемлок прибыл к главным дверям лечебницы, Хейб испугался, что он пришёл обыскивать дом как из-за этически сомнительных исследовательских методов Хейба, так и по поводу его обитающего в подвале источника дохода. Он едва сумел скрыть облегчение, когда понял, что Хемлок просто привёз ему очередного пациента, полубезумного Грейста Севиллу.

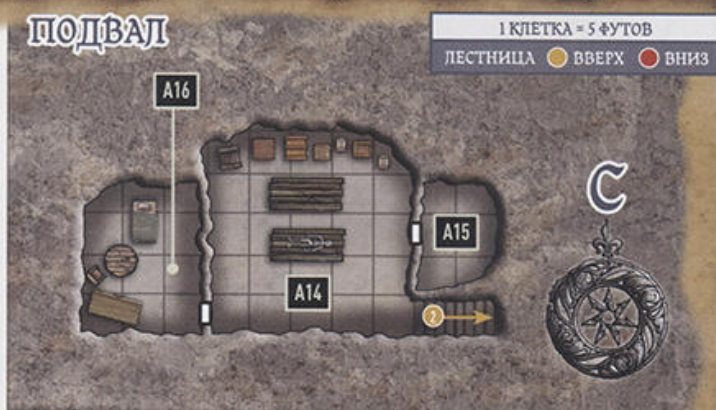
В последние дни Грейст стал любимым пациентом Хейба не только потому, что явно сошёл с ума из-за какого-то до сих пор непонятного потрясения, но потому что он страдает от некоей ужасной заразы, вызывающей кошмарный физический дискомфорт. Хейб недавно определил, что Грейст подхватил упырью хворь, и наблюдать за тем, сколько этот варисиец продержится, почти так же интересно, как и следить за его угасанием. Понятно, что Хейб сейчас вовсе не рад посетителям, считая их помехой его работе с Грейстом. Но он не хочет возбуждать подозрения и при некотором убеждении разрешает персонажам поговорить с пациентом, пока он находится рядом. Ситуацию осложняет то, что Кайзарлу ожидает близкой смерти Грейста — старый некромант жаждет, чтобы

ЛЕЧЕБНИЦА ХЕЙБА

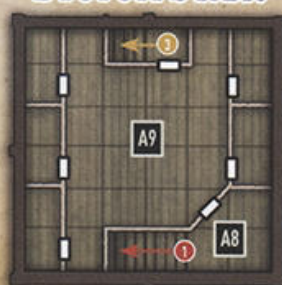
ПЕРВЫЙ ЭТАЖ



ПОДВАЛ



ВТОРОЙ ЭТАЖ



ТРЕТИЙ ЭТАЖ



тело перенесли в его подвал и он мог наблюдать за превращением живого в нежить.

Также в лечебнице живёт двое уродливых санитаров — беглых рабов-тифлингов из Челии, которых Эрин нанял из-за их силы и пугающего вида. Это два брата, которые работают посменно, и как минимум один из них всегда на страже лечебницы и следит как за часто буйными обитателями, так и за тем, чтобы никто не попытался проникнуть в здание, чтобы разнюхать, что да как.

ОПИСАНИЕ ЛЕЧЕБНИЦЫ

Ниже приведено краткое описание комнат лечебницы.

A1 ВЕРАНДА

Старые половицы этой деревянной веранды скрипят при каждом шаге — перемещающиеся персонажи получают штраф -2 к проверкам Скрытности. Днём дверь в зону A7 остаётся запертой, а по ночам заперты и эта дверь, и входная дверь в зону A2.

A2 ПРИЁМНАЯ

В этой комнате находится стол и три кресла — два на западе, одно на востоке. Из дырки в южной стене свисает шнурок, ниже его надпись «звонок вызова». Если потянуть за шнур, звонок слышен в зонах A4, A9 и A10 и Эрин Хейб спешит к посетителям — через минуту или около того он приветствует персонажей (см. ниже «Встреча с доктором»). Двери в зоны A3 и A4 всегда заперты.

A3 КОМНАТА ЭРИНА

Эрин не слишком много времени проводит в спальне. Зачастую его одержимость работой приводит к тому, что он засыпает в кресле где-то в другом месте

в лечебнице. Ночью существует 25%-ная вероятность застать Эрина здесь. В противном случае его можно найти в зоне A10, где он работает с последними данными наблюдений и заметками по ухудшению состояния Грейста. В маленьком сундучке у изголовья кровати находятся скромные пожитки Эрина. Сундучок заперт (для открытия требуется проверка Механики со СЛ 30), и в нём находится 41 зм.

A4 РАБОЧАЯ КОМНАТА

Эта заброшенная комната служит одновременно кухней и швейным цехом — в первые дни работы лечебницы Эрин планировал разрешать наименее буйным пациентам по несколько часов в день заниматься шитьём одежды и другими портновскими работами. Однако нынешний недостаток пациентов, способных к такому труду, привёл эту комнату в запустение, и тут разве что санитары готовят еду два раза в день. Дверь, выводящая на лестницу, уходящую в подвал, заперта — у Эрина нет от неё ключей, поскольку контроль над этой дверью (и подвалом, в который она ведёт) был одним из непеременных условий Кайзару для финансирования лечебницы.

A5 КОМНАТЫ САНИТАРОВ (КО 1)

Каждая из этих маленьких спален принадлежит одному из санитаров, братьям-тифлингам Гортусу и Гурнаку. После того как они сбежали из рабства в Челии и спрятались на корабле, идущем в Магнимар, они согласились на предложение работы на Забытом побережье. Обещание платы, дармового жилья, кормёжки и, что ещё важнее, удалённое местоположение, где можно затаиться на несколько лет, — перед таким

предложением трудно устоять, и они с тех пор работают на Эрина. Гортус и Гурнак — громилы и хамы, и они не раздумывая нападут на персонажей, если Эрин захочет, чтобы тех «проводили» из лечебницы.

ГОРТУС И ГУРНАК	ОПЫТ 200 каждый	КО ½	ПЗ 10 каждый
-----------------	--------------------	---------	-----------------

М, тифлинг, плут 1 («Бестиарий», стр. 258).

A6 СКЛАД

В этой тесной комнатёнке свалены вместе пыльные принадлежности для портновского дела, включая рулоны простого полотна и ящики со швейными принадлежностями, а также съестные припасы и запасы воды.

A7 ВХОД ДЛЯ РАБОТНИКОВ

В этой комнате на крюках висят несколько промасленных дождевиков — санитары тут входят и выходят, когда охраняют территорию.

A8 КАРАУЛЬНАЯ

Дверь, ведущая в зону A9, обита железными полосами (твёрдость 8, прочность 30, СЛ ломания 26). Как правило, она заперта.

A9 КАМЕРЫ

Центральная часть этой комнаты иногда используется как зал отдыха для пациентов, но два последних «гостя» обычно предпочитают проводить всё время в камерах. В северо-западной камере сейчас находится **СЛЕПОЙ СЕДЖ** (хаотичный нейтральный, М, человек, простолюдин 2) — старый фермер, у которого нет семьи. Он потерял зрение во время нападения гоблинов. Юго-западную камеру занимает **УОЛД** (хаотичный нейтральный, М, человек, умелец 1), старикан 97 лет, чьё цепкое желание жить по силе сравнимо лишь с его маразмом. Эти двое визжат и вопят, слыша движение в центральной комнате, но, поскольку двери в их камеры заперты, они безобидны.

A10 СМОТРОВАЯ КОМНАТА

В центре находится большой операционный стол, на котором Эрин осматривает пациентов и проводит большинство хирургических операций. Шкаф у северной стены чрезвычайно богато укомплектован всевозможными странными и пугающими с виду хирургическими инструментами — проверка Лечения со СЛ 15 позволит понять, что эти инструменты часто используются и слишком инвазивны для целей лечебницы. Эрина можно найти здесь, если он не находится в зоне A3. Он изучает лоскуток кожи Грейста, и если его здесь застать внезапно, он бурно реагирует и бежит из комнаты, открывая двери в камеры A11 и A13, если может, чтобы прикрыть бегство вниз, за помощью Кайзарлу в обороне от незваных гостей. В западной стене шкафа, стоящего на юго-востоке, скрыта потайная дверь (необходима проверка Внимания со СЛ 20, чтобы её заметить).

A11 КАМЕРА ПИДЖЕТА (КО 2)

Дверь в эту камеру повышенной безопасности сделана из железа (твёрдость 10, прочность 60, СЛ ломания 28), и недаром — единственным её обитателем является безумный крыс-оборотень Пиджет Тергелсон. Пиджет находится под попечением Эрина почти с самого основания лечебницы, и его состояние за эти годы лишь ухудшилось. Эрин ищет возможную связь между ликантропией Пиджета и его безумием, но часто на месяцы, а то и годы забывает о нём, если попадается другой проект. Если камеру Пиджета открыть (как может случиться, если Эрин откроет эту дверь, пытаясь задержать персонажей), крыс-оборотень осторожно выберется из камеры. Но как только он увидит какое-нибудь режущее оружие, он впадает в безумие и бешено пытается завладеть этим оружием, сражаясь, если придётся, насмерть. Всё время Пиджет находится в гибридной форме, давно забыв, что он когда-то был человеком.

ПИДЖЕТ ТЕРГЕЛСОН	ОПЫТ 600	КО 2	ПЗ 20
------------------	-------------	---------	----------

Крыса-оборотень (заражённый), мания («Бестиарий», стр. 172).

КБ: 16, касание 14, врасплох 12 (+3 Лвк, +2 естественная броня, +1 уклонение).

В ближнем бою: укусы +4 (1d6+3 и заражение крови).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Мания (Экс): как только Пиджет видит клинковое оружие, он становится дезориентирован от восторга. Если кто-то демонстрирует Пиджету клинковое оружие в качестве основного действия (не просто используя оружие для атаки), Пиджет должен пройти испытание Воли со СЛ 14, чтобы не быть заворожённым им на 1d6 раундов. Полное описание маний (и других форм безумия) можно найти в *Pathfinder RPG GameMastery Guide*, стр. 250–251.

A12 ПУСТАЯ КАМЕРА

Эта камера повышенной безопасности в настоящее время пуста, дверь не заперта.

A13 КАМЕРА ГРЕЙСТА

В этой камере повышенной безопасности сейчас находится Грейст Севилла. На стр. 83 этот «несчастный пациент» описан подробнее.

A14 ЛАБОРАТОРИЯ КАЙЗАРЛУ

Эта большая комната — гибрид лаборатории волшебника и катакомб. В центре стоят несколько столов с телами, накрытыми простынями; на полках вдоль стен лежат различные инструменты — от лопат до приспособлений для вскрытия. Проверка Знания (магия) со СЛ 15 подтверждает, что это лаборатория некроманта. Днём Кайзарлу всегда находится здесь, в то время как по ночам он проводит здесь 50% времени (если не спит в зоне A16). Сейчас на столах лежат три тела — это люди, при жизни бывшие «пациентами», чьи тела сохранены при помощи заклинания *посмертного покоя*. Проверки



АДЕПТЫ
ЖИВОДЁРА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
САМОЕ ЖУТКОЕ
УБИЙСТВО

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ТВАРЬ НА ЧЕРДАКЕ

КАРТА ПЕРВАЯ:
ЛЕЧЕБНИЦА ХЕЙБА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ХОДЯЧАЯ ЖУТЬ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗЛОЙ ДОМ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
В ПОГОНЕ
ЗА ЖИВОДЁРОМ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЛЕСОПИЛКА
СЕМЕРЫХ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ТЕНИ ВРЕМЕНИ



ЭРИН ХЕЙБ

Внимания со СЛ 20 для персонажа достаточно, чтобы найти жезл *посмертного покоя* (17 зарядов), при помощи которого Кайзарлу сохраняет тела, — он спрятан в ножке стола. Единственным другим интересным предметом является карта окрестностей Сэндпоинта, по которой Кайзарлу отслеживает «упырю активность». Некромант собирал эту информацию в течение последних нескольких дней и особенно отметил, что появление упырей участилось вокруг южных фермерских угодий и реки Фоксглава. Текущие исследования Кайзарлу направлены на разработку метода, с помощью которого можно отследить происхождение упыря через несколько «поколений» после нападения. Его исследования застопорились, и он надеется, что Грейст скоро умрёт и его тело можно будет вскрыть, чтобы получить больше данных перед тем, как он восстанет уже в виде упыря и его станет куда труднее исследовать. Из заметок Кайзарлу можно понять, что с большой долей вероятности так называемый «упырий источник» весьма активен в регионе.

A15 ЗОМБОХРАНИЛИЩЕ (КО 3)

Здесь Кайзарлу хранит старых экс-пациентов. Сейчас тут находятся четыре зомби-человека, созданные при помощи свитка заклинания *оживить мертвецов*. Они повинуются приказам некроманта — он, как правило, запирает дверь этой комнаты, когда его здесь нет, но отпирает, когда работает, чтобы по необходимости можно было вызвать всех четырёх зомби в любой момент.

ЗОМБИ-ЧЕЛОВЕК (4)

ОПЫТ	КО	ПЗ
200 каждый	1/2	12 каждый

(«Бестиарий», стр. 144).

A16 КОМНАТА КАЙЗАРЛУ

Некромант проводит здесь ночи. Это довольно пустая комната, в которой стоит простая кровать, рабочий стол и непримечательный деревянный стул. На столе лежит книга заклинаний, в которой записаны все заклинания, подготовленные Кайзарлу, а также *касание*

упыря, *ложная жизнь*, *опознание*, *посмертный покой*, *удержание нежити*, *устрашение*. В книге заклинаний также содержится много заметок по поводу древних тассилонских магических традиций, включая несколько набросков руны сэдра. Вы можете использовать эти заметки, чтобы дать персонажам информацию о руне, если они упустили такую возможность раньше в ходе приключения, но интерес Кайзарлу к руне случаен — он не связан с адептами Живоде́ра.

ВСТРЕЧА С ДОКТОРОМ (КО 2)

Первоначально Эрин Хейб недружелюбен к персонажам. Пока он не стал дружелюбным, он не даёт никому войти, заявляя, что он в процессе чрезвычайно важной работы и что его нельзя отвлекать. Если показать ему рекомендательное письмо Хемлока, персонажи получают бонус +2 к проверкам Дипломатии или Запугивания. Если персонажам удастся изменить отношение Хейба до дружелюбного, он позволит им поговорить с Грейстом, но всего несколько минут. Он просит персонажей подождать в зоне A4 вместе с ним, пока он пошлёт санитаров за Грейстом.

Хейб всё время нервничает и дёргается — он боится, что персонажи могут увидеть в лечебнице что-то, что возбудит их подозрения, и хочет выдворить их отсюда как можно быстрее. Если персонажи совершают какие-то угрожающие действия (начнут доставать оружие или сотворять заклинания), нервный доктор вопит и действует согласно своей тактике.

ЭРИН ХЕЙБ

ОПЫТ	КО	ПЗ
600	2	22

М, человек, умелец 4.

Принципиальный нейтральный средний гуманоид (человек).

Иниц.: +1; **Восприятие:** Вниманье +6.

ЗАЩИТА

КБ: 13, касание 11, врасплох 12 (+2 броня, +1 Лвк).

ПЗ: 22 (4d8+4).

Стойкость +1, **Реакция** +2, **Воля** +5.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: искусно сделанный кинжал +5 (1d4+1 / 19–20).

ТАКТИКА

В бою: если Эрин начинает паниковать, он пытается убежать в зону A3 или A10, подальше от персонажей, и баррикадируется в комнате. Если у него будет шанс, он открывает двери в зоны A11 и A13 или колотит в дверь, ведущую вниз из зоны A4, чтобы призвать в бой более опасных врагов, чем он.

Боевой дух: если у него осталось меньше 10 ПЗ или если он загнан в угол, Эрин падает на колени и молит о пощаде. Он валит вину за свои злоешие эксперименты на Кайзарлу, говоря, что это некромант заставил его принимать участие в экспериментах, и рассказывает персонажам, что Кайзарлу живёт в подвале. Если персонажи идут искать Кайзарлу, Эрин пользуется первым же шансом, чтобы сбежать.

Если ему это удастся, он направляется на юг в Магнимар, надеясь затеряться в большом городе и когда-нибудь восстановить и выстроить заново репутацию.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, **Лвк:** 12, **Вын:** 10, **Инт:** 15, **Мдр:** 9, **Хар:** 8.

БМА: +3; **МБМ:** +4; **ЗБМ:** 15.

Черты: Стальная воля, Эксперт (Блеф), Эксперт (Проницательность).

Навыки: Блеф +9, Внимание +6, Дипломатия +6, Знание (краеведение) +9, Лечение +6, Ловкость рук +8, Проницательность +9, Профессия (психиатр) +6, Ремесло (портной) +9.

Языки: варисийский, всеобщий, шоанти.

Боевое снаряжение: зелья исцеления лёгких ранений (2);

Прочее снаряжение: +1 стёганный доспех, искусно сделанный кинжал, искусно сделанные кандалы.

НАГРАДА: если персонажи сумеют добиться разговора с пациентом Эрина, не прибегая к насилию вовсе, дайте персонажам столько опыта, как если бы они одолели Эрина в бою.

РАЗГОВОР С ПАЦИЕНТОМ (КО 2)

Кожа Грейста бледная и выглядит омертвело, волосы спутаны, а глаза млечно-белые. Если любой из смотрящих на него совершит проверку Лечения со СЛ 14, он поймёт, что Грейст очень болен и близок к смерти, а каждый, кто успешно пройдёт проверку Лечения со СЛ 24, понимает, что у него последняя стадия упырьей хвори. Грейст по большей части безучастен в смиренной рубашке, но проверки Дипломатии со СЛ 20 достаточно, чтобы заставить его отвечать на вопросы. К сожалению, Грейст только бормочет что-то бессвязное о «бритве» и «слишком много зубов» и что «грядёт Вестник Живодёра». Всё меняется, как только ему на глаза попадает персонаж, которым одержим Фоксглав, поскольку тот постоянно говорил о нём, даже показывал Грейсту миниатюру с портретом. Увидев его, Грейст выкатывает глаза и говорит:



Он говорил. Говорил, что ты придёшь ко мне. Его лордство. Тот, кто уничтожил меня, так сказал. У него есть место для тебя. Драгоценное. Я так ревную. Он оставил послание для тебя. Он заставил меня запомнить. Надеюсь, я не забуду. Хозяин будет недоволен, если я забуду. Дайте подумать... дайте... мне... подумать...

Послание, которое Грейст должен передать персонажу, зависит от природы одержимости Фоксглава.

ПОХОТЬ: «Он сказал, что, если ты придёшь в его Злой дом и присоединишься к Стае, он закончит жатву в вашу честь».

ЗАВИСТЬ: «Он сказал, что тебе надо как можно скорее прийти в Злой дом и встретиться со Стаей, поскольку он хочет показать тебе кое-что».

ГНЕВ: «Хозяин сказал, что тела, которые тебе удалось найти, — это лишь знаки и предзнаменования, что

когда он закончит, то тебя запомнят навсегда и Злой дом станет твоим престолом!»

Проверки Знания (краеведение) со СЛ 15 достаточно, чтобы персонаж понял, что «Злой дом» — местное название для запущенного и заброшенного поместья дальше к югу — места, называемого особняком Фоксглавов.

В разгар речи, передав сообщение, Грейст падает и издаёт низкий стон. Через раунд его стон превращается в визг, он вскакивает на ноги, вырываясь из смиренной рубашки. Он почти поддаётся упырьей хвори, и хотя он тяжело болен, он по-прежнему силен. Он бросается на персонажа, с которым разговаривал, желая убить того, кого «хозяин» любит больше него. Санитары делают что могут, чтобы увести Хейба в безопасное место, прежде чем броситься на помощь, но любой, кто пытается защитить выбранного Грейстом персонажа, также подвергается нападению со стороны больного.

ГРЕЙСТ СЕВИЛЛА

ОПЫТ	КО	ПЗ
600	2	22

М, человек, воин 4.

Хаотичный нейтральный средний гуманоид (человек).

Иниц.: +1; **Восприятие:** Внимание +1.

ЗАЩИТА

КБ: 7, касание 7, врасплох 7 (–3 Лвк).



ГРЕЙСТ СЕВИЛЛА



АДЕПТЫ ЖИВОДЁРА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
САМОЕ ЖУТКОЕ
УБИЙСТВО

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ТВАРЬ НА ЧЕРДАКЕ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ХОДЯЧАЯ ЖУТЬ

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ:
ЗЛОЙ ДОМ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
В ПОГОНЕ
ЗА ЖИВОДЁРОМ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЛЕСОПИЛКА
СЕМЕРЫХ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ТЕНИ ВРЕМЕНИ



ПЗ: 22 (4d10-4).

Стойкость +2, Реакция -2, Воля +2; +1 против ужаса.

Защитные способности: храбрость +1.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: безоружный удар +8 (1d3+3).

ТАКТИКА

В бою: Грейст фокусирует гнев на персонаже, которого опознаёт как предмет страсти Фоксглава, игнорируя остальные цели и даже провоцируя внеочередные атаки, чтобы добраться до него.

Бовой дух: Грейст сражается насмерть.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, **Лвк:** 4, **Вын:** 6, **Инт:** 8, **Мдр:** 12, **Хар:** 10.

БМА: +4; **МБМ:** +7; **ЗБМ:** 14.

Черты: Двужильный, Крепкий орешек, Мастер кулачного боя, Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (безоружный удар), Улучшенная инициатива.

Навыки: Запугивание +7, Скрытность +1.

Языки: варисийский, всеобщий.

ОС: мастерство ношения брони 1.

РАЗВИТИЕ: после выхода Грейста Хейб молит персонажей о прощении. Он честно не понимает, почему тот так отреагировал, но, что важнее, отчаянно желает избежать дурных слухов о себе. Только если персонажи обещают молчать (и делают это при успешной проверке Дипломатии, чтобы Хейб сохранил хотя бы дружеское расположение к ним), Хейб позволяет персонажам уйти без паники. В противном случае он думает, что они выдадут его, и пытается сбежать к Кайзарлу, чтобы тот помог ему захватить персонажей.

К сожалению, Грейст остаётся безумным. Без излечения или высшего восстановления он обречён провести краткий остаток дней безумцем. Кроме намёков, которые он дал персонажам, он мало чем может помочь.

НЕКРОМАНТ (КО 4)

Старый варисийский некромант Кайзарлу Зеррен — своеобразный ложный след. Хотя сам по себе он злодей и любит экспериментировать с нежитью, напрямую он не связан с адептами Живодёра или культом. Некоторые из его заметок могут рассказать персонажам о других событиях в регионе, но по большей части Кайзарлу — просто враг, которого надо победить. Как Кайзарлу столкнётся с персонажами, зависит лишь от того, как они будут себя вести, добиваясь разговора с Грейстом. Если некромант услышит наверху звуки схватки или крики, он вызовет зомби из зоны A15 и пойдёт посмотреть, что за шум, — его весьма устраивает нынешняя ситуация, и он не потерпит, чтобы шайка тупых доброхотов погубила хорошее дело.

КАЙЗАРЛУ ЗЕРРЕН

ОПЫТ	КО	ПЗ
1 200	4	35

М, пожилой, человек, волшебник (школа некромантии) 5. Нейтральный злой средний гуманоид (человек).

Иниц.: +0; **Восприятие:** Внимание +2.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 10, врасплох 14 (+4 броня).

ПЗ: 35 (5d6+15).

Стойкость +2, Реакция +1, Воля +6.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: искусно сделанный кинжал +1 (1d4-2 / 19-20).

Особые атаки: божественная сила (6 / день, негативная энергия, СЛ 13).

Псевдозаклинания (УЗ 5; концентрация +8):

6 / день — могильное прикосновение (2 раунда).

Подготовленные заклинания (УЗ 5; концентрация +8):

3 — касание вампира (2), марево, смрадное облако (СЛ 16).

2 — зеркальное отражение, кислотная стрела, слепота / глухота (2, СЛ 16), управление нежитью (СЛ 16).

1 — волшебная стрела, ледяное прикосновение (СЛ 15), магический доспех, непроглядный туман, ослабляющий луч (2, СЛ 15).

0 (неограниченно) — кровотечение (СЛ 13), магическая рука, мелкие фокусы, обнаружение магии, свет.

Тассилонская специализация: некромантия;

Исключённые школы: очарование, преграждение.

ТАКТИКА

Перед боем: Кайзарлу сотворяет магический доспех и зеркальное отражение, прежде чем вступить в бой.

В бою: Кайзарлу позволяет зомби вступить в ближний бой с персонажами, пока он держится позади и сотворяет заклинания. Он начинает с марева, а затем переходит к атакующим заклинаниям. Он использует касание вампира, когда у него остаётся менее 20 ПЗ.

Боевой дух: Кайзарлу пытается бежать, если у него остаётся меньше 10 ПЗ, — если бежать некуда, он падает на четвереньки и жалобно молит о пощаде.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 7, **Лвк:** 10, **Вын:** 12, **Инт:** 17, **Мдр:** 14, **Хар:** 12.

БМА: +2; **МБМ:** +0; **ЗБМ:** 10.

Черты: Боевая магия, Живучесть, Любимая школа магии (некромантия), Написание свитков, Подчинение нежити, Создание жезлов, Эксперт (Скрытность).

Навыки: Блеф +6, Знание (краеведение) +11, Знание (магия) +11, Знание (религия) +11, Колдовство +11, Скрытность +8.

Языки: варисийский, всеобщий, некрин, тассилонский, шоанти.

ОС: мистическая связь (кинжал).

Боевое снаряжение: зелье газообразности, зелье исцеления серьёзных ранений, жезл ложной жизни (29 зарядов), жезл опознания (15 зарядов); **Прочее снаряжение:** искусно сделанный кинжал, кольцо для ключей (с ключами от зон A15 и A16), 11 пм, 4 зм, 14 см.

РАЗВИТИЕ: если Кайзарлу бежит из боя или если персонажи милостиво отпускают его, старик затаивает жгучую злобу на то, что герои сгубили хорошее дело. Он может появиться позже в ходе кампании как возвращающийся злодей, если вы пожелаете; конечно же, после того как получит ещё несколько уровней и оживит побольше нежити!



АДЕПТЫ
ЖИВОДЁРА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
САМОЕ ЖУТКОЕ
УБИЙСТВО

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ТВАРЬ НА ЧЕРДАКЕ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ХОДЯЧАЯ ЖУТЬ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗЛОЙ ДОМ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
В ПОГОНЕ
ЗА ЖИВОДЁРОМ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЛЕСОПИЛКА
СЕМЕРЫХ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ТЕНИ ВРЕМЕНИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: ХОДЯЧАЯ ЖУТЬ

Хотя первыми обнаруженными жертвами были мошенники и работники лесопилки, не они первыми пали от рук Вестника Живодёра. Эта сомнительная честь выпала семье фермеров, живших сравнительно недалеко от особняка Фоксглавов. Старый Крейд Хэмбли был известен среди фермеров Сэндпойнта как скряга и упорный торгаш, когда доходило до продажи его зерна. Семья его жила в бедности, хотя его ферма приносила денег не меньше, чем у соседей. Он явно был жадной душкой и отличным топливом для *рунного колодца* Карзуга.

Во время первой серии убийств Вестник Живодёра был несколько не уверен в своих силах. Когда он ворвался в дом Хэмбли, он привёл с собой нескольких упырей из лабиринта под особняком. Погибли все пятеро членов семьи — сам Крейд, его жена Лиз и три сына. На следующую ночь, когда они восстали как упыри, Вестник Живодёра пришёл приветствовать их, приглашая в Стаю. Он велел им разнести заразу, проникать на соседние фермы и нападать на скот, домашних питомцев, детей.

Впоследствии местные фермеры начали поговаривать о бродячей жути, что по ночам приходит с полей кормиться, — видели-то мало что, но слышали многое. Вопли в темноте, мелькающие силуэты жителей, убегающих по полям и болотам от... тварей. Когда соседи по утрам приходили на эти фермы, там было пусто. Поначалу независимые фермеры упрямо считали, что сами разберутся с этой невидимой угрозой, но то, что произошло вчера, было уже слишком. Группа фермеров с факелами пошла к ферме Хэмбли. Вернулся только один.

Через день после начала этого приключения единственный выживший, Мейстер Грамп, является в Сэндпойнт еле живой, весь в поту и грязи. Он находит шерифа Хемлока, чтобы рассказать ему о случившемся, и вскоре Хемлок посылает за персонажами.

Как только те приходят, фермер Грамп сбивчиво и нервно бормочет что-то о бродячих пугалах. Успокоить его удастся через несколько минут, после чего он рассказывает короткую, но жуткую историю о том, что на южных фермах повадились по ночам бродить пугала. Все фермеры знают, что проблемы начались с фермы старого Хэмбли. По словам Грампа, там уже несколько дней неладное творится. Но когда группа местных заявила к Хэмбли вчера вечером, на них напали твари, которые были похожи на трупы, но жрали как голодные звери. На этих словах Грамп

снова покрывается испариной и кричит: «Они даже собак сожрали!»

Хемлок объясняет, что его люди перехватили Грампа, когда тот вбежал в город, вопя что-то о бродячей жути и живых пугалах. Шериф спрашивает персонажей, не могли бы они расследовать это дело, и соглашается отрядить им в помощь четырёх местных стражников. Он бы и больше отправил, но не может ослабить и так небольшую защиту города.

Он надеется, что рассказ Грампа сильно преувеличен, поскольку от старика несёт выпивкой, но опасается, что алкоголь мог и притупить воспоминания об ужасной судьбе, постигшей семейство Хэмбли, и что ситуация на самом деле куда хуже, чем думает Грамп.

Если персонажи принимают предложение Хемлока о помощи стражи, то параметры стражей Сэндпойнта можно найти на стр. 389. И, конечно, если персонажи уже побывали в лечебнице Хейба и узнали правду о ней, они наверняка понимают, что может ждать их на ферме.

ФЕРМА ХЭМБЛИ (КО 7)

Известия о бродячих пугалах быстро распространились по округе, и персонажи, заходя на фермы, видят, что обычно дружелюбные местные не желают говорить с ними. В полях и долинах к юго-востоку от Сэндпойнта расположено больше трёх десятков ферм, самая отдалённая — в шести милях от города. На фермах на востоке и севере слышали о беде на юге, но лишь когда персонажи добираются южнее Пепельного холма и приближаются к Болотистой реке, слухи превращаются в рассказы из первых уст.

По полям кукурузы и прочих культур протоптаны пыльные тропинки где-то в 10 футов шириной, связывающие крестьянские дворы. Ферма Хэмбли находится на западном краю Шепчущего леса. Говорят, что в нём живут своенравные гномы, пикси и прочие феи, но теперь всё это пустяки по сравнению с нынешней угрозой. Оставшиеся пять ферм к югу от Болотистой реки заброшены, их обитатели либо бежали на север, ища убежища у других фермеров, или были схвачены упырями. Некоторые фермеры,



ФЕРМЕР ГРАМП



ФЕРМЕРСКИЕ ЗЕМЛИ



превратившись в упырей, поселились в подземельях под особняком Фоксглавов, но шестеро остались в окрестностях фермы Хэмбли, желая продолжить кровавый пир.

План фермы Хэмбли приведён на карте фермерских земель. Поля высоких злаков превращают тропинки в жутковатые коридоры, в которых чужаки могут легко заблудиться. Ферма и амбар Хэмбли находятся в западной части этих полей. И дом, и амбар снаружи ничем не примечательны, но осмотр помещений показывает истинный размах кошмара, постигшего эти края.

Упыри последние несколько дней время зря не теряли и, включив в своё число тех жертв, которых решили не жрать, наделали из них чучел и развесили в полях, чтобы те «созрели». Эти упыри пугала отмечены на карте знаком Х. Привязанные к палкам верёвкой для сена, они висят, растерянные, шуря на жаркое солнце сквозь закрывающую лицо мешковину, не понимая, что с ними произошло, но ощущая всё растущий чудовищный голод. Каждый из этих несчастных фактически является теперь упырем, и если любое живое существо приблизится к ним на расстояние 30 футов, они отчаянно пытаются вырваться из пут, совершая проверку Силы каждый раунд в попытке освободиться. Каждый упырь, пройдя эту проверку со СЛ 15, срывается с палки и немедленно с визгом нападает на ближайшее живое существо.

Чтобы ещё сильнее запутать ситуацию, в полях стоят несколько настоящих пугал. Что ещё хуже, двое несчастных, что ещё не поддались упырьей хвори (но не выдержат к исходу дня), также висят

на палках в точках, указанных на карте. Эти двое — Хорран и Летти Гаффмин, которых вытащили с фермы прошлой ночью и оставили связанными, с заткнутыми ртами и замаскированными под пугала. У обоих Ловкость и Выносливость снижены до 2 из-за упырьей хвори; если их спасти, они слабым голосом предостерегают персонажей по поводу упырей, живущих в амбаре, после чего просят вернуть их к семье.

УПЫРЬИ ПУГАЛА (13)

ОПЫТ	КО	ПЗ
400 каждый	1	13 каждый

[«Бестиарий», стр. 264].

А1 АМБАР

Амбар — большее из двух строений. Это Г-образное здание, сооружённое вокруг особенной достопримечательности — двенадцатифутовой каменной головы, слегка наклонённой влево. Это голова воина в шлеме, его лицо — олицетворение суровой решимости. Большая часть выветрившегося изваяния поросла мхом, отчего черты лица трудно различить. Эта голова, известная здесь как «Каменный воин», — всё, что осталось от некогда стоявшей тут древней тассилонской статуи. Понимая, что статуя слишком большая, чтобы её передвинуть, и слишком уникальная, чтобы её разрушить, Хэмбли решил использовать её как подпорку амбара и встроил её в стену. Упыри используют амбар как главное логово, превратив его в чудовищную свалку костей и полуобглоданных трупов (в основном домашнего скота, но иногда и людей).

СУЩЕСТВА: всего в здешних местах семь «свободных» упырей — шесть типичных, которые живут

Прими эту хворь, любовь моя, — это будет моим
первым даром тебе.

Моё лордство

Я боюсь тебя. Я ненавижу тебя. И тебе тоже
должно бояться и ненавидеть меня! Ты можешь
разоблачить меня, так что мне придётся
разоблачить тебя первым.

Моё лордство

Ты и только ты причина этой жатвы. Они мертвы
из-за тебя, и ещё больше вскоре последуют
за ними.

Моё лордство

в амбаре, и один вурдалак, затаившийся в зоне А2. При жизни его звали Рогорс Крэсби. Если упыри в амбаре понимают, что сюда кто-то пришёл (возможно, по воплям сорвавшегося с палки упырьего пугала), то трое из них выходят в поля на поиски, а остальные трое идут на ферму к Рогорсу.

УПЫРИ (6)

ОПЫТ	КО	ПЗ
400 каждый	1	13 каждый

(«Бестиарий», стр. 264).

А2 ФЕРМА

Ферма тоже в ужасном состоянии. Именно здесь Фоксглав убил Хэмбли и его семью. Его жена и сыновья присоединились к стае и ныне живут в амбаре, а изуродованное тело Хэмбли лежит на кухне. Хотя тело уже начало разлагаться и вокруг него кишат мухи, руна саздра по-прежнему чётко видна на его груди, как и листок бумаги, пришпиленный к одежде (см. памятку 2-3). На бумаге написано имя персонажа, которым одержим Фоксглав. Содержимое записки зависит от природы его страсти.

ПОХОТЬ: «Прими эту хворь, любовь моя, — это будет моим первым даром тебе».

ЗАВИСТЬ: «Я боюсь тебя. Я ненавижу тебя. И тебе тоже должно бояться и ненавидеть меня! Ты можешь разоблачить меня, так что мне придётся разоблачить тебя первым».

ГНЕВ: «Ты и только ты причина этой жатвы. Они мертвы из-за тебя, и ещё больше вскоре последуют за ними».

При обыске разлагающегося трупа в кармане обнаруживается ржавый железный ключ от ящика, скрытого в хозяйской комнате (см. ниже).

СУЩЕСТВО: на ферме Хэмбли затаился одноухий вурдалак. При жизни его звали Рогорс Крэсби, и служил он смотрителем особняка Фоксглавов. Теперь он предводитель упырей в отсутствие Альдерна.

РОГОРС КРЭСБИ

ОПЫТ	КО	ПЗ
600	2	17

М. вурдалак («Бестиарий», стр. 264).

Снаряжение: ключ к дверям особняка Фоксглавов.

СОКРОВИЩА: Рогорс некогда был смотрителем особняка Фоксглавов, и на его шее по-прежнему висит железный ключ на кожаном шнурке. На ключе виден геральдический символ в виде любопытного цветка, окружённого шипами. Проверка Знания (высший свет) со СЛ 15 позволяет опознать символ как фамильный герб Фоксглавов, и любой персонаж, который провёл больше пары часов с Альдерном Фоксглавом в главе 1, получает бонус +10 на эту проверку и может попытаться совершить её, даже если у него нет пунктов в этом навыке. Если персонажи ещё не знают об этом, проверка Знания (краеведение) со СЛ 15 открывает им тот факт, что фамильное поместье Фоксглавов расположено на берегу всего в 3 милях к западу от фермы Хэмбли.

Обыск хозяйской спальни позволяет при успешной проверке Внимания со СЛ 22 обнаружить



АДЕПТЫ
ЖИВОДЁРА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
САМОЕ ЖУТКОЕ
УБИЙСТВО

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ТВАРЬ НА ЧЕРДАКЕ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ХОДЯЧАЯ ЖУТЬ

КАРТА ВТОРАЯ:
ФЕРМЕРСКИЕ ЗЕМЛИ

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ:
ЗЛОЙ ДОМ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
В ПОГОНЕ
ЗА ЖИВОДЁРОМ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЛЕСОПИЛКА
СЕМЕРЫХ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ТЕНИ ВРЕМЕНИ



незакреплённую половицу, под которой Крейд Хэмбли спрятал крепкий деревянный сундук. Его можно открыть найденным на трупе ключом или при помощи проверки Механики со СЛ 25. Внутри тщательно уложены кожаные мешочки, в каждом из которых 100 см. Это сбережения Хэмбли, всего 3 400 см. Персонажи, которым покажется неудобным присваивать себе эти деньги, могут передать их мэру Деверин. Она попытается найти наследников Хэмбли или, при их отсутствии, использует их для помощи оставшимся в живых окрестным фермерам.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УБИЙСТВА

Конечно, Альдерн Фоксглав не собирается заканчивать кровавый пир смертями на лесопилке. В ходе этого приключения Вестник Живодёра продолжает навещать Сэндпойнт раз в несколько ночей в поисках новых жертв. Он держится подальше от мест, где, как он знает, находятся персонажи, — ему не особо хочется сталкиваться с ними прямо сейчас, пусть лучше они сами найдут его логово. Персонажи могут найти в предыдущих сценах несколько наводок на то, кем на самом деле является Вестник Живодёра, а также где находится его логово, но они могут их не уловить. Вместо этого они могут завязнуть в обследовании самого зловещего в этих местах дома с привидениями.

Если персонажам нужны дополнительные налёвки или мотивация, вы можете дать их, приписав к счету жертв Вестника Живодёра ещё нескольких жителей Сэндпойнта. Занеша хорошенько всё

изучила и выбрала более десятка жителей города, чья жадность делает их превосходными кандидатами для ритуала сээдра. По большей части эти жертвы должны быть маловажными персонажами ведущего из города, но если героям действительно нужна мотивация, вы можете наметить в жертву одного из персонажей ведущего, к которому они уже привыкли. Хорошим выбором для резонансного убийства может стать Тит Скарнетти. Кроме него сгодится какой-нибудь из местных лавочников, например мясник Чод Бевак, бакалейщик Олмур Данвакус или владелица бутика Хэйлисс Корваски. Будем надеяться, что персонажи отправятся на юг к особняку Фоксглавов прежде, чем в городе кончатся жители!

Хотя результат каждого убийства аналогичен тому, что персонажи видели на лесопилке, вы должны стараться давать в каждой сцене новую наводку. Возможно, они найдут кровавый отпечаток откровенно когтистой руки на стене. Они могут найти полусъеденного домашнего питомца, в плоти которого остались несколько длинных клыков (упырьих или вурдалачьих, опознаются при успешной проверке Знания [религия] со СЛ 20). И каждый раз они обнаруживают записки, оставленные Фоксглавом для предмета своей одержимости, которые раз от разу становятся всё более мерзкими и откровенными в смысле угроз и приглашений «присоединиться к Стае». Если персонажи явно зашли в тупик, то, видимо, пора в одной из этих записок приоткрыть тайну, где прячется Фоксглав (см. памятку 2–4).



АДЕПТЫ
ЖИВОДЁРА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
САМОЕ ЖУТКОЕ
УБИЙСТВО

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ТВАРЬ НА ЧЕРДАКЕ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ХОДЯЧАЯ ЖУТЬ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗЛОЙ ДОМ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
В ПОГОНЕ
ЗА ЖИВОДЁРОМ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЛЕСОПИЛКА
СЕМЕРЫХ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ТЕНИ ВРЕМЕНИ

Ты продолжаешь игнорировать мои приглашения, любовь моя. Разве тебе не удалось ощутить моего стремления к тебе в тот вечер после нашей охоты?
Моё лордство

Как это может быть? Как может лис перехитрить охотника? Странно, в Клецином лесу тебе так ловко удавалось стрелять кабанов...
Моё лордство

Это из-за тебя все они погибли! Им можно было сохранить жизнь, но твоя глупость обрекла всех их на смерть! Как мой пёс погиб от клинка гоблина при твоём попустительстве, так все они погибнут от моего!
Моё лордство

ПОХОТЬ: «Ты продолжаешь игнорировать мои приглашения, любовь моя. Разве тебе не удалось ощутить моего стремления к тебе в тот вечер после нашей охоты?»

ЗАВИСТЬ: «Как это может быть? Как может лис перехитрить охотника? Странно, в Клецином лесу тебе так ловко удавалось стрелять кабанов...»

ГНЕВ: «Это из-за тебя все они погибли! Им можно было сохранить жизнь, но твоя глупость обрекла всех их на смерть! Как мой пёс погиб от клинка гоблина при твоём попустительстве, так все они погибнут от моего!»

НОЧЬ УПЫРЕЙ

Всё более частые нападения на город вскоре доводят жителей Сэндпоинта почти до паники. Некоторые пакут пожитки и покидают город, пока светло, другие на закате запирают двери и ставни от «ночных тварей». Количество нападений упырей в окрестностях возрастает, и вскоре уже становится невозможно отрицать природу этого кровавого поветрия. Если персонажи допустят, чтобы дело зашло так далеко, вам придётся импровизировать, черпая информацию о Сэндпоинте из других частей этой книги по необходимости.

Также помните, что тот, кто убит Альдерном Фоксглавом, обычно восстает на следующую ночь уже упырем. Ритуал саэдра нарушает этот

процесс — любой, кого Альдерн убивает и затем приносит в жертву Карзугу с помощью этого ритуала, не становится нежитью на следующую ночь. Но пока продолжается кровавый пир Фоксглава, он может оставлять другие жертвы без отметины, как своеобразную нежить-бомбу замедленного действия, чтобы они встали на следующую ночь после смерти и устроили ещё больший хаос в Сэндпоинте. В этом случае вы должны следить, где находятся эти тела, — если только персонажи не захотят иначе, то тела, как правило, складывают в нескольких пустых камерах в гарнизоне Сэндпоинта, пока продолжается расследование убийств.

Одним потенциально интересным последствием возрастающего количества упырей является полуночная осада Сэндпоинта. В этом случае упыри из окрестностей, оголодав, собираются полакомиться нежными внутренностями и косточками жирных торговцев, а не глотать жилистых трудолюбивых фермеров. Упыри не просто входят в город — они хитрее. По примеру самого Фоксглава, нежить обвешивается камнями и использует реку Турандарок для полуночного вторжения. Поднявшись из реки и промокнув до нитки, упыри разбредаются по городским улицам. Если вы выбираете этот вариант, персонажи должны сначала услышать вопли, когда упыри начинают вламываться в дома на речном берегу.



ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ: ЗЛОЙ ДОМ

«Злой дом» — местное название особняка Фоксглавов, который местные обходят стороной много лет, поскольку чувствуют в нём какую-то смутную угрозу, беду и считают, что там водятся призраки. Сегодня никто не ходит по дороге в Злой дом. Прежде чем превратиться в вурдалака, лорд Фоксглав пытался перестроить и возродить поместье, но из-за недоброй славы нашлось мало желающих на эту работу. Конечно, теперь, когда он стал нежитью, репутация дома играет убийце на руку.

Вдоль одноимённой реки к особняку Фоксглавов ведёт узкая тропа длиной в 3 мили, начиная от крытого моста, где река протекает под трактом Забытого побережья, до тёмных морских утёсов, выходящих на Варисийский залив, где над бурными морскими волнами в сотне футов внизу кричат морские птицы. Когда персонажи подходят к особняку Фоксглавов, кажется, что сама природа здесь больна и искажена. Обильно растёт крапива

и колючие кустарники, деревья лишены листьев и погнуты, неестественно холодный и пронизывающий ветер свистит в скалах. Тропа медленно поднимается, огибая крутой уступ, и вот на краю обрыва возвышается особняк Фоксглавов.

Необычайно холодный морской ветер словно рыдает, когда персонажи видят особняк Фоксглавов. Это место получило от местных жителей прозвище «Злой дом» неспроста. Кажется, что этому дому почти

ТАЙНА ОСОБНЯКА ФОКСГЛАВОВ

Как только персонажи понимают, что таинственный хозяин особняка Фоксглавов может стоять за убийствами и упырями на фермах, они, вероятно, поступят мудро и попытаются что-нибудь разузнать. Следующая информация может быть получена путём проверок Знания (краеведение) и Дипломатии для сбора информации. Успешная проверка открывает всю информацию для этой СЛ и всю информацию для более низких СЛ.

СЛ ПРОВЕРКИ	ПОЛУЧЕННАЯ ИНФОРМАЦИЯ
СЛ 12	Особняку Фоксглавов более 80 лет, и это фамильное гнездо семейства. Несколько десятилетий назад здесь произошла какая-то трагедия, и с тех пор в особняке никто не живёт. Ходят слухи, что тут водится нечисть.
СЛ 15	Некоторые местные, особенно варисийцы, называют особняк Фоксглавов «Злым домом». У него откровенно дурная репутация — в окнах мансарды порой видят странные огни, снизу и сверху доносятся сдавленные крики, и даже ходят слухи об огромной твари с нетопыриными крыльями, что живёт в пещерах под особняком; и это — лишь немного, что об этом месте рассказывают. Семья Фоксглавов ещё жила здесь всего два десятилетия назад, но затем в пожаре сгорел флигель прислуги и Кириалия Фоксглава была найдена мёртвой — её обгоревшее тело лежало на скалах под обрывом за домом. Трэвера Фоксглава нашли в собственной комнате — он покончил с собой. Дети, включая юного Альдерна Фоксглава, были отосланы на воспитание к дальней родне в Корвосу.
СЛ 20	Альдерн Фоксглав недавно вернулся сюда и потратил кучу времени, чтобы нанять местных жителей для ремонта старого здания. Пока Альдерн не вернулся, за зданием присматривал некий Рогорс Крэсби (трактирщик, ушедший на покой и потерявший ухо в кабацкой драке много лет назад). Он приезжал из Сэндпоинта на три дня в неделю, чтобы проветрить дом, проверить, нет ли самовольных поселенцев, и сделать мелкий ремонт.
СЛ 25	Особняк Фоксглавов много десятилетий назад построил Ворель Фоксглав, крупный делец из Магнимара. Он прожил здесь с семьёй 20 лет, пока вся семья не погибла в результате заразной болезни. Уцелевшие Фоксглавы из Магнимара 40 лет избегали этого места, пока здесь не поселился Трэвер Фоксглав.
СЛ 30	Фоксглавы традиционно связаны с Братством Семерых, тайным джентльменским клубом из Магнимара, включающим, в зависимости от точки зрения, торговцев или воров. Члены этого общества периодически посещали особняк Фоксглавов по ночам в те годы, когда он стоял пустым, — возможно, чтобы проверить дом и сделать мелкий ремонт. Или с более зловещими целями.

ХРОНИКА ОСОБНЯКА ФОКСГЛАВОВ

В этой хронике для удобства представлены основные события из истории особняка Фоксглавов.

ДАТА	ВЫДАЮЩИЕСЯ СОБЫТИЯ
4624 ОТ О. А.	Ворель Фоксглав строит особняк Фоксглавов. Строительство частично оплачено Братством Семерых при условии, что спустя 100 лет особняк переходит в собственность Братства.
4644 ОТ О. А.	Ворель Фоксглав пытается стать личом, но, когда его жена Касанда прерывает ритуал и разрушает его филактерию, магическая отдача уничтожает Вореля мгновенной болезнью и опухолями. Тело его погибло, его жизненная сила вселяется в дом. Касанда вместе с дочерью пытается бежать, но тоже подхватывает заразу и передаёт её ребёнку и слугам; все они умирают в считанные минуты.
4687 ОТ О. А.	Внучатый племянник Вореля Трэвер Фоксглав селится в особняке вместе с семьёй. Родается Альдерн Фоксглав.
4693 ОТ О. А.	Убеждённая в том, что этот особняк — зло, жена Трэвера Киралия поджигает флигель для прислуги, но Трэвер выбрасывает её из окна обсерватории, когда она пытается поджечь особняк. Трэвер кончает с собой, и его детей забирают в Корвосу на воспитание родственники.
12 МЕС. НАЗАД	Альдерн Фоксглав возвращается в особняк Фоксглавов и начинает ремонт дома.
8 МЕС. НАЗАД	Альдерн встречает Айшу, и через неделю они женятся.
3 МЕС. НАЗАД	Альдерн убивает Айшу и прячет её тело в мансарде. Айша восстает в ту же ночь как ревенант, но из мансарды выйти не может. Её рыдания и вопли добавляют достоверности слухам о том, что в доме водится нечисть. Альдерн ищет помощи Братства Семерых в сокрытии убийства.
1 МЕС. НАЗАД	Альдерн становится банкротом после того, как Братство Семерых его шантажирует. Чтобы выплатить остаток долга Братству, он соглашается вернуться в особняк Фоксглавов и наловить для Братства заразных крыс.
НАЧАЛО КАМПАНИИ	Перед тем как вернуться в особняк Фоксглавов, Альдерн отправляется в Сэндпоинт, чтобы собраться с духом. Он посещает Бабочкин день, встречается с персонажами и становится одержим одним из них.
1 НЕДЕЛЮ СПУСТЯ	Альдерн, наконец, возвращается в особняк Фоксглавов. Он слышит рыдания Айши в мансарде, но, поскольку он думает, что её тело давно забрало Братство Семерых, предполагает, что это игра его воображения. Его одержимость персонажем растёт, и он день и ночь раскапывает пещеры внизу. Он попадает в пещеры, берёт образцы плесени для Занеши и подхватывает упырью хворь.

ненавистно его расположение над океаном — он словно приготовился к самоубийственному прыжку. Крыша во многих местах просела, плесень и гниль покрывают рушащиеся стены. В некоторых местах дом оплели лозы больной серой глицинии, свисающие с края обрыва словно спутанные волосы. Дом покосился, его фронтон резко наклонился и провалился как минимум в трёх местах, где его после наскоро залатали сырыми досками. Из крыши в разных местах торчат каминные трубы, клонясь, как старики, под порывами бури, а ухмыляющиеся морды гаргулий скалятся из-под карниза.

ОСОБНЯК ФОКСГЛАВОВ

В особняке Фоксглавов царит мерзость запустения. Потолки просели, штукатурка вспучилась, древесина сгнила. Внутри двери зачастую заклинило намертво из-за сырости и гнили, для того чтобы их открыть, требуется проверка Силы со СА 14. Плесень и потёки покрывают

стены и пол, часто вырисовывая странно неприятные образы (хуже всего в зоне 53). Комнаты не освещены, за исключением тех мест, где указано; днём грязь и плесень, покрывающие окна, с трудом пропускают тусклый свет. Описывая зоны особняка Фоксглавов, старайтесь то и дело упоминать мелочи — вездесущий запах гниющего дерева, периодический скрип балок в ответ на непривычное движение, пыльную груду дохлых мух на подоконнике или общее ощущение заброшенности.

В особняке Фоксглавов после неудачной попытки стать личом обитает дух Вореля Фоксглава, и пещеры внизу полны его жизненной силы. Во многом особняк стал филактерией Вореля, и всякий, кто заходит в эти стены, вступает в разум этого давно мёртвого убийцы и некроманта. Но Ворель существует здесь не как чудовищная нежить, которую можно найти и уничтожить, — это скорее аура или скверна, наполняющая весь дом. Несомненно, призрачное присутствие



АДЕПТЫ
ЖИВОДЁРА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
САМОЕ ЖУТКОЕ
УБИЙСТВО

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ТВАРЬ НА ЧЕРДАКЕ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ХОДЯЧАЯ ЖУТЬ

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ:
ЗЛОЙ ДОМ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
В ПОГОНЕ
ЗА ЖИВОДЕРОМ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЛЕСОПИЛКА
СЕМЕРЫХ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ТЕНИ ВРЕМЕНИ



Вореля делает это место уютным для нежити, и в пещерах под домом давно завелись упыри. И пока дух некроманта обитает в этих стенах, разрушить особняк, мягко говоря, трудно.

Ворель может проявить своё влияние в любом месте внутри особняка Фоксглавов или в пещерах под домом. По большей части его присутствие выражается в мелких событиях, призванных усилить неприятное ощущение внутри дома, — игра света и смутное ощущение тревоги, не больше. Однако в определённых частях дома влияние Вореля может быть куда сильнее. Эффекты влияния описаны в последующих сценах как видения.

Есть два очевидных входа в особняк Фоксглавов: парадный вход (ведущий в зону 52) и боковой (ведущий в зону 57). В обоих случаях двери заперты; их можно открыть при успешной проверке Механики со СЛ 30 или ключом Рогорса Крэсби. Через многочисленные окна тоже можно пробраться в особняк. Целые, покрытые коркой грязи стёкла в оконных рамах говорят не только о богатстве Фоксглавов, раз они смогли позволить себе такую блажь, но и о зловещей репутации особняка — ни один вандал не осмелился их разбить. Сами окна изнутри задёрнуты шторами, но большинство из них можно с лёгкостью разбить, чтобы попасть внутрь. Чтобы забраться на верхний этаж или крышу, требуется проверка Лазания со СЛ 20 — здесь много опор для рук, но большая часть сгнила и крошится под любым весом. В конце концов, персонажи могут попытаться проникнуть в дом через потайной ход, соединённый с колодцем, но это ставит их в непосредственную опасность в зоне 532.

СОЖЖЕНИЕ ДОМА

Попытки уничтожить особняк Фоксглавов, пока здесь обитает дух Вореля, трудны, как уже успели узнать некоторые из прежних его обитателей. Небольшие разрушения (выбитая дверь, разбитое окно и так далее) можно устроить, но при попытке повредить несущие структуры дома считается, что у них твёрдость 10. Попытки сжечь дом показывают, что он изумительно пожароустойчив — отдельные предметы мебели горят, как полагается, но стены дома только дымятся.

Целенаправленная попытка поджечь дом быстро пробуждает дух Вореля, как и в прошлом, когда дом пытались сжечь. Свободно импровизируйте на тему того, как дом защищается в подобной ситуации, но легче всего будет поразить вандала ужасом, замешательством или даже эффектом убийственного фантазма (УЗ 15). Существо, невосприимчивых к ужасу, можно поразить эффектами подчинения гуманоида или приворотта (чудовище), которые должны либо прогнать вандала, либо даже заставить его спрыгнуть с обрыва (такие приказы должны приводить к дополнительным испытаниям сообразно обстоятельствам). В случае если существо абсолютно не подвержено эффектам, воздействующим на разум, дух Вореля пробуждает упырей, сидящих под домом, а также стаи в его стенах, цоколе и окрестностях, чтобы те напали на нарушителя.

НАБЛЮДЕНИЕ ЗА ОСОБНЯКОМ

Хотя Вестник Живодёра часто посещает и покидает особняк, вы можете решить, что он находится внутри в любой момент, когда персонажи сюда приходят. Если персонажи решают расположиться лагерем на территории поместья, чтобы понаблюдать за домом, возможно надеясь схватить подозреваемого в убийствах, когда он будет входить или выходить, то ждать им придётся долго. Упыри в подземных ходах выходят только по приказу Вестника Живодёра, когда ему нужна их помощь, а в последнее время необходимости в этом не было. И, конечно, сам он покидает особняк по подводному туннелю в зоне 536, добираясь до цели вдоль морского берега и по рекам.

ВИДЕНИЯ ФОКСГЛАВОВ

Хотя Ворель Фоксглав — главный злой дух особняка Фоксглавов, он тут не один. Дом, как суррогатная филактерия, поглотил души шести умерших, и каждая из этих смертей привела к появлению видений с определённым набором особенностей, благодаря которым они, скорее всего, повлияют на определённых персонажей. В особняке Фоксглавов существует и седьмая категория видений — единое видение, силу которому даёт общая энергия всех шести неупокоенных духов, благодаря которой оно ведёт себя как обычное видение. Сами видения подробно описаны ниже. Советуем заранее ознакомиться с этими правилами, прежде чем вести эту часть кампании.

Прежде чем персонажи войдут в особняк Фоксглавов, назначьте по одной из шести категорий видений для каждого персонажа (см. стр. 95). Запишите их на листке бумаги (не показывая его персонажам). Когда видение определённой категории проявляет себя, оно влияет лишь на персонажа, которого преследует, — остальные персонажи могут помочь товарищу и даже наблюдать эффект, но им видение не угрожает. Распределяя категории по вашим персонажам, старайтесь каждому персонажу приписать одно видение. Если в вашей группе больше шести игроков, вам придётся либо удвоить какую-то категорию, либо изобрести свою собственную. Ни к одному персонажу не следует приписывать более одного видения. Если у вас меньше шести игроков, то не преследующие никого видения становятся объединёнными.

НОЧЁВКА

Любой персонаж, которому хватит глупости заночевать в особняке Фоксглавов, ещё сильнее подвергается влиянию Вореля. Такие персонажи видят тревожные сны, в которых оказываются в ветхом доме, откуда нет выхода. Для персонажей-мужчин дом с каждым вздохом становится всё меньше. Персонажей-женщин преследует по дому какое-то бесформенное чудовище, желающее убить или заставить покончить с собой, показывая их ошибки и слабости в виде чудовищных видений. В любом случае спящий персонаж должен, проснувшись, пройти испытание Воли со СЛ 15, чтобы избежать получения 1d4 урона Мудрости от кошмарных снов. Персонаж, получивший урон Мудрости, просыпается утомлённым.

ПРАВИЛА ВИДЕНИЙ

Хотя видения действуют аналогично ловушкам, их нельзя обнаружить, поскольку не так уж и просто их заметить до того момента, как они проявляются. *Обнаружение нежити* или заклинание *определение мировоззрения* подходящего типа позволяет заметить видение до того, как оно себя проявит (позволяя этому персонажу совершить соответствующую проверку, чтобы заметить видение, но со штрафом -4).

Видение может занимать область радиусом 5 футов за каждый пункт его КО, но настоящая область действия видения обычно ограничена размером комнаты, в которой видение находится.

Когда срабатывает условие проявления видения, оно проявляется с инициативой 10 в предбоевом раунде. Все персонажи поблизости от видения могут попытаться пройти проверку, чтобы заметить видение в начале предбоевого раунда. Все видения обнаруживают живых и активируются при приближении или контакте с живыми существами, но некоторые видения можно обмануть при помощи эффектов заклинаний *невидимость для нежити* или *невидимость*.

В предбоевом раунде, в котором проявляется видение, оно может получить урон от позитивной энергии (от проведения энергии, заклинаний исцеления и прочих источников). Видение никогда не проходит испытания Воли, чтобы уменьшить урон от таких эффектов, а атаки для нанесения урона должны поразить КБ 10, чтобы навредить именно видению, а не реальному предмету. Если у видения нет необычной слабой стороны, то никакая другая атака не может снизить его ПЗ. Если ПЗ видения снижаются до 0 из-за позитивной энергии, оно нейтрализуется; если это случается до того, как видение совершит действие, его эффект не применяется.

Нейтрализованное видение не уничтожено и может проявиться вновь через какое-то время. Чтобы уничтожить видение, нужно предпринять определённое действие в области, чтобы навсегда прекратить эффект видения (например, сжечь дом дотла или захоронить кости рабов, умерших на месте, где появилось видение). Для каждого видения есть своё действие, прекращающее его проявление (зачастую, если несколько видений расположены рядом, то их проявление можно прекратить одним и тем же актом разрушения).

Некоторые видения являются устойчивыми, и их эффекты продолжают и после предбоевого раунда во время следующих. Устойчивые видения продолжают применять эффекты раз в раунд по инициативе до тех пор, пока рядом есть цели и видение не уничтожено. Все основные эффекты, созданные видением, — это воздействующие на разум эффекты ужаса, даже если они имеют физический эффект. Невосприимчивость к ужасу даёт

невосприимчивость к прямому воздействию видения, но не к второстепенным эффектам, которые проявляются вследствие нападения видения.

ОПИСАНИЕ ВИДЕНИЯ:

Видения описываются следующим образом.

Название видения: название и КО видения.

Опыт: количество опыта, которое персонажи получают, пережив проявление видения и соответствующее его КО.

Мировоззрение и область: здесь указывается мировоззрение видения, а также размеры области, на которую оно влияет (до 5 футов за уровень КО). Здесь же указывается, является ли видение устойчивым.

УЗ: здесь указан УЗ видения для рассеивания его постоянных эффектов при помощи *рассеивания магии* и для определения результатов эффекта заклинания, которое видение создаёт.

Обнаружение: здесь указывается СЛ проверки, необходимой для обнаружения видения во время предбоевого раунда, прежде чем оно проявило себя. После СЛ в скобках указывается, что персонаж, прошедший проверку, замечает — например, негромкое призрачное завывание, запах палёной плоти или же свежую кровь, что сочитается из стен.

ПЗ: здесь указывается количество ПЗ видения для нанесения ему урона позитивной энергией. ПЗ видения равны его двойному КО, за исключением устойчивых видений, в случае которых ПЗ равно их КО $\times 4,5$ (с округлением вниз).

Слабые стороны: здесь указаны любые слабые стороны, которые есть у видений, — например, что их можно обмануть эффектами вроде *невидимости для нежити* или что им можно нанести урон чем-то, кроме позитивной энергии.

Условие: здесь указаны условия, при которых проявляется видение. Те из них, что проявляются при приближении, срабатывают, как только существо входит в область действия видения. Видение, проявляющееся при касании, не активируется до тех пор, пока живое существо не дотронется до определённого предмета или места в области его действия, но оно может чувствовать (и выбирать целью) любое существо, находящееся в области действия.

Перезарядка: здесь указано количество времени, требующееся видению для попытки перезарядки. Пока оно не уничтожено, видение может перезарядиться после этого периода, успешно пройдя проверку УЗ со СЛ 10. При провале видению придётся вновь подождать столько же времени, чтобы ещё раз попытаться перезарядиться.

Действие: здесь указано, что конкретно делает видение, включая то, каким образом оно проявляется.

Уничтожение: здесь указывается способ, которым можно навсегда уничтожить видение.



АДЕПТЫ
ЖИВОДЁРА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
САМОЕ ЖУТКОЕ
УБИЙСТВО

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ТВАРЬ НА ЧЕРДАКЕ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ХОДЯЧАЯ ЖУТЬ

ЧАСТЬ ЧЕТВЁRTАЯ:
ЗЛОЙ ДОМ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
В ПОГОНЕ
ЗА ЖИВОДЕРОМ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЛЕСОПИЛКА
СЕМЕРЫХ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ТЕНИ ВРЕМЕНИ

ОСОБНЯК ФОКСГЛАВОВ

1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ

ЛЕСТНИЦА ● ВВЕРХ ● ВНИЗ



ВТОРОЙ ЭТАЖ



ПОДВАЛ

МАНСАРДА

ПЕЩЕРЫ



КАТЕГОРИИ ВИДЕНИЙ

ОБЪЕДИНЁННОЕ ВИДЕНИЕ: такие видения влияют на всех в окрестности — они представляют собой сочетание духовной энергии всех шести непокоенных душ, привязанных к Злому дому.

ПЛАМЕННОЕ ВИДЕНИЕ (КИРАЛИЯ ФОКСГЛАВ): Киралия Фоксглав пыталась сжечь особняк Фоксглавов, когда поняла, что он сводит с ума её мужа Трэвера. Ей удалось спалить флигель прислуги, после чего Трэвер под влиянием Вореля убил её. Пламенные видения преследуют вспыльчивых персонажей, персонажей с самым большим пристрастием к огню или склонных к одиночеству и депрессии.

ГНОЙНОЕ ВИДЕНИЕ (ВОРЕЛЬ ФОКСГЛАВ): эти видения связаны с мучительной смертью Вореля, поглощённого некромантической отдачей, что породила в его теле тысячи болезней. Это видение преследует персонажа-мужчину, персонажа, у которого в биографии есть заразная болезнь или страх перед болезнью, или персонажа, который спокойнее остальных относится к некромантии и нежити.

БЕЗУМНОЕ ВИДЕНИЕ (ТРЕВЕР ФОКСГЛАВ): отличный охотник и верный муж, Трэвер сопротивлялся влиянию Вореля в течение многих лет, но в конце концов начал впадать во всё более глубокое безумие. Это видение преследует самого импульсивного персонажа или того, кого игроки считают самым ненадёжным или склонным к неожиданным действиям.

ОДЕРЖИМОЕ ВИДЕНИЕ (АЛЬДЕРН ФОКСГЛАВ): это видение отражает как одержимость Альдерна одним из персонажей, так и одержимость Вореля вечной жизнью. Это видение преследует персонажа, которым одержим Альдерн.

МСТИТЕЛЬНОЕ ВИДЕНИЕ (АЙША ФОКСГЛАВ): это видение связано с Айшей, женой Альдерна, которую он сам и убил. Видение sneдает жгучее желание мести и воздаяния. Оно преследует персонажа, который выражал жажду мести или который сейчас состоит в романтических отношениях.

ГНЕВНОЕ ВИДЕНИЕ (КАСАНДА ФОКСГЛАВ): это видение, связанное с женой Вореля, полно ярости и ненависти Вореля к женщинам. Эти чувства усилены предательством его жены и нарушением ритуала превращения в лича, который он пытался провести за несколько мгновений до смерти. Это преследует персонажа-женщину или того, кто в прошлом пережил какое-то предательство.

УНИЧТОЖЕНИЕ ВИДЕНИЙ: все видения особняка Фоксглавов уничтожаются одинаково. Пока существует пятно неестественной плесени в зоне Б37, видения особняка автоматически перезаряжаются каждый день. См. зону Б37 касательно методов, которыми можно покончить с видениями особняка Фоксглавов.

Б1 СОЖЖЁННЫЙ ФЛИГЕЛЬ (КО 5)



Невозможно сказать, сколько этажей было у флигеля, когда-то стоявшего здесь, поскольку от него остались лишь покрытые сажей камни фундамента. К востоку, на углу развалин, находится частично обвалившийся каменный колодец в четыре фута шириной.

Колодец глубиной в 100 футов ведёт к бассейну с дождевой водой глубиной в 50 футов. Прямо над уровнем воды видно дренажное отверстие, уводящее на юго-восток в зону Б32. Заметить это отверстие сверху трудно из-за выступа — если персонаж может достаточно хорошо видеть в темноте, то требуется проверка Внимания со СЛ 35, чтобы заметить этот проход сверху.

СУЩЕСТВА: когда персонажи в первый раз проходят эту зону, на камнях фундамента сидят несколько больных с виду воронов. Как только к ним приближаются, они неуклюже взлетают. Когда персонажи проходят здесь во второй раз (скорее всего, на пути из особняка), в этой зоне спокойно сидит бесчисленное количество воронов, занимающих всю площадь развалин. Эти вороны неприятно молчаливы и спокойны, и они как один смотрят в сторону приближающихся персонажей. Как только кто-то подходит к ним на расстояние 30 футов, вороны взлетают и устремляются в атаку, лишь тогда открывая свою истинную природу. Эти вороны на самом деле являются четырьмя стаями птиц-нежити, известными как могильные стаи. Они появляются, когда птицы-падальщики питаются плотью, поражённой упырьей хворью. Могильные стаи могут чувствовать влияние Вореля в этой зоне, и хотя этот злой дух напрямую не может их контролировать, эти птицы стараются убить всякого, кто пытается покинуть особняк. Они преследуют врага вплоть до тракта Забытого побережья, но не гонятся за тем, кто убегает в особняк, — в конце концов, их цель вернуть нарушителей в гнездышко Вореля, чтобы он сам разобрался с ними.

МОГИЛЬНАЯ СТАЯ (4)

ОПЫТ	КО	ПЗ
400 каждая	1	11 каждая

(см. стр. 423).

Б2 ПРИХОЖАЯ (КО 4)



Из-за шороха и скрипа в доме эта длинная комната с высоким потолком кажется необычайно ветхой и пустой. В воздухе висит неприятный влажный запах плесени, которая пятнает бледными потёками деревянный пол, стены и мебель. На северо-восточной стене висят трухлявые охотничьи трофеи: головы кабана, медведя, огнешкурого кугуара и оленя, которые выглядят жалко по сравнению с чудовищем в центре комнаты. Здесь к полу припала тварь двенадцати футов длиной с телом льва, скорпионьим хвостом, усеянным острыми шипами, огромными нетопыринными крыльями и перекошенным человеческим лицом.



АДЕПТЫ
ЖИВОДЁРА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
САМОЕ ЖУТКОЕ
УБИЙСТВО

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ТВАРЬ НА ЧЕРДАКЕ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ХОДЯЧАЯ ЖУТЬ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗЛОЙ ДОМ

КАРТА ТРЕТЬЯ:
ОСОБНЯК
ФОКСГЛАВОВ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
В ПОГОНЕ
ЗА ЖИВОДЁРОМ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЛЕСОПИЛКА
СЕМЕРЫХ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ТЕНИ ВРЕМЕНИ



Когда персонажи входят в эту комнату, дайте им совершить проверку Внимания со СЛ 20, чтобы мельком услышать рыдания, доносящиеся откуда-то сверху. Эти звуки издаёт Айша в зоне **Б24** — можете периодически просить персонажей совершить дополнительную проверку Внимания, чтобы услышать её рыдания при обследовании особняка.

ВИДЕНИЕ: когда персонажи в первый раз входят в эту зону, персонаж, преследуемый пламенным видением, автоматически улавливает мимолётный запах горящих волос и плоти. Когда персонажи второй раз проходят через эту зону, призрак проявляется более зримо в виде мантикоры (убитой и сохранённой в качестве чучела Трэвором Фоксглавом), которая внезапно оживает, её лицо становится похожим на лицо Киралии Фоксглав, а её мех вспыхивает огнём. Она бьёт жертву хвостом, пытается поджечь её, затем возвращается в прежнее состояние.

ПЫЛАЮЩАЯ МАНТИКОРА

ОПЫТ	КО	ПЗ
1200	4	8

Хаотичное злое пламенное видение (чучело мантикоры).

УЗ: 4.

Обнаружение: Внимания СЛ 20 (чтобы заметить горящий мех).

ПЗ: 8; **Условие:** приближение; **Перезарядка:** 1 день.

Действие: атака касанием +4 (горящее жало, целью которого является один персонаж в зоне Б2, 4d6 урона огнём); испытание Реакции со СЛ 15, чтобы не загореться (от огня страдает только тот, кого преследует это видение, и огонь не распространяется на предметы или других существ).

Б3 СПИРАЛЬНОЕ ПЯТНО



Здесь на северной стене висит довольно мерзкий трофей — мумифицированная обезьянья голова с разинутой пастью. Из пасти свисает шнур звонка. Ветхий ковер частично прикрывает тёмное пятно плесени на полу.

Пятно под ковром в поперечнике составляет 10 футов. Это спиралевидное завихрение тёмно-синей, ядовито-зелёной и чёрной плесени. При ближайшем рассмотрении и успешной проверке Внимания со СЛ 20 это пятно похоже на вид сверху на уходящую вниз винтовую лестницу, каждая ступень которой завалена костями и черепами. Само пятно — безобидное проявление духа Воре-ля, указывающее на вход в нижние пещеры. Если пятно соскрести, оно за 24 часа вырастает заново.

СОКРОВИЩА: голова обезьяны на самом деле является волшебной вещицей малой силы, называемой *голодный обезглавец*. Если потянуть за шнурок, голова издаёт пронзительный обезьяний вопль, аналогичный заклинанию *сигнал тревоги*. Эта странная вещица — одна из немногих, оставшихся в доме со времён Трэвора Фоксглава. Она использовалась как звонок к обеду. Её легко снять со стены, после чего она продолжает функционировать. Она стоит 500 зм.

Б4 СТОЛОВАЯ



В комнате стоит стол из красного дерева, окружённый креслами. На западе — двойной камин, в то время как на востоке витражные окна закрывают собой потрясающий вид на Забытое



побережье. Витраж на каждом окне изображает чудовище, восстающее в дыму, исходящем из семигранного ларца. С севера на юг идут изображения узловатого дерева с разъярённым лицом, огромной птицы с крючковатым клювом и хохолком из лазурных и золотых перьев, крылатого кентавроподобного существа с львиной задней частью, торсом женщины и оскаленным лицом и тёмно-синей кальмарообразной твари со злобными красными глазами.

Здесь, как и в зонах **Б12**, **Б22** и **Б29**, витражные окна выходят на Варисийский залив. Проверка Знания (инженерное дело) со СЛ 15 позволяет понять, что для этих комнат случшим видом на Забытое побережье были зачем-то выбраны непрозрачные окна, что намекает на значимость изображений, представляющих собой скрытые указания, оставленные лордом Ворелем Фоксглавом.

Превращение в лича — путь, который нужно пройти в одиночку. Хотя каждый предполагаемый лич опирается на исследования и методы прежних некромантов, формула превращения меняется в зависимости от души. Ворель гордился своими достижениями, но осознавал, что не сможет ими похвастаться перед другими. Поэтому он решил увековечить свой личный путь превращения на витражах, используя символы и метафоры вместо фактов и цифр. На четыре стадии этого процесса нужно смотреть, начиная от мансарды и заканчивая подвалом. Витражные окна здесь иллюстрируют третью стадию процедуры — создание филактерии. Ворель изготовил филактерию из частей тела самых долгоживущих чудовищ — древня, птицы Рух, сфинкса и кракена. Проверки Знания (магия) со СЛ 25 достаточно, чтобы заметить, что руны на ларцах связаны с некромантией, чудовищ затягивает в ларцы, а их перекошенные морды выражают не ярость, а скорее страх.

Б5 ГОСТИНАЯ (КО 4)



В этой пыльной комнате стоит длинный диван, покрытый белыми пятнами тонкой плесени. Комки пыли катаются по покоробленным половицам, словно на слабом сквозняке, но никакого движения воздуха не чувствуется.

ВИДЕНИЕ: персонаж, который совершает проверку Внимания со СЛ 20, замечает, что пыль взлетает так, словно кто-то невидимый резко расхаживает туда-сюда перед камином. Персонаж, который пытается пройти там, переживает вспышку воспоминаний женщины, полной тревоги за то, что в последние ночи делает в подвале её муж. Мгновением позже персонаж внезапно думает, что один из других персонажей — его ребёнок, и испытывает сильное желание бежать из этого дома вместе с тем персонажем, прежде чем случится нечто ужасное.



ЗАРАЗНАЯ КРЫСА

ОБЕСПОКОЕННАЯ ЖЕНА

ОПЫТ	КО	ПЗ
1200	4	8

Хаотичное злое объединённое видение (5-футовая клетка перед камином).

УЗ: 4.

Обнаружение: Внимание СЛ 20 (чтобы услышать, как женщина шепчет «Лори» — так звали дочь Вореля и Ксанды).

ПЗ: 8; **Условие:** приближение; **Перезарядка:** 1 день.

Действие: эффект заклинания (внушение увести другого персонажа из дома в зону **Б1**, где, скорее всего, поджидают могильные стаи; испытание Воли со СЛ 14 отменяет эффект; УЗ 4).

Б6 УМЫВАЛЬНЯ (КО ¼)



Это простая умывальня. Старинная металлическая ванна стоит на севере, её внутренняя поверхность покрыта высохшей плесенью. Из раковины слышатся странные царапающие звуки.

СУЩЕСТВО: крысы всегда были проблемой особняка Фоксглавов, особенно теперь. Эти твари гнездятся в стенах и пещерах под домом, и большинство из них подверглись влиянию опасной плесени в зоне **Б37**. Одна такая крыса свалилась в ванную в этой комнате и не может выбраться. Тварь представляет собой ужасное и жалкое зрелище — слепое, поражённое опухолью существо, которое находит чужаков только по запаху. Если она замечает хоть одного, она начинает отчаянно верещать, пытаясь совершить проверку Лазания со СЛ 25 каждый раунд в отчаянной попытке выбраться из ванной и сожрать любого, кого учует.

ЗАРАЗНАЯ КРЫСА

ОПЫТ	КО	ПЗ
100	¼	4

КБ: 10, касание 10, врасплох 10 (+2 размер, -2 слепота).

ПЗ: 4 («Бестиарий», стр. 267).

В ближнем бою: укус +4 (1d3-4 и болезни).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Болезнь (Св): Болезнь Вореля: пища, укус — ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 11; **Скрытый период:** 1 день; **Частота:** 1 / день; **Действие:** 1d4 урона Харизме и 1d4 урона Выносливости; **Лечение:** 3 испытания подряд. Те, в ком течёт кровь Фоксглавов, погибнув от болезни Вореля, вскоре встают как вурдалаки или другая нежить. СЛ испытания зависит от Выносливости крысы.

Слепота (Экс): крыса заболела совсем недавно и ещё не привыкла к эффекту, так что она полностью попадает под эффекты состояния слепоты.



АДЕПТЫ
ЖИВОДЁРА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
САМОЕ ЖУТКОЕ
УБИЙСТВО

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ТВАРЬ НА ЧЕРДАКЕ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ХОДЯЧАЯ ЖУТЬ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗЛОЙ ДОМ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
В ПОГОНЕ
ЗА ЖИВОДЁРОМ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЛЕСОПИЛКА
СЕМЕРЫХ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ТЕНИ ВРЕМЕНИ

57 МАЛЫЙ БАЛЬНЫЙ ЗАЛ (КО 3)



Этот обшитый дубовыми панелями зал некогда был великолепен, но ныне он представляет собой печальное зрелище — половицы перекосило от сырости, и обшивка исцарапана и покрыта плесенью. В юго-восточном углу притулился покрытый пятнами рояль с кривой клавиатурой.

ВИДЕНИЕ: жена Альдерна Айша любила здесь танцевать для супруга, кружась в экстатическом варисийском танце под звук рояля. Осмотр рояля при помощи проверки Исполнения (клавишные инструменты) показывает, что он неестественно прогнил, словно простоял здесь без дела много десятилетий, но если нажать на клавишу, то строй прекрасно сохранился.

Если нажать на одну из клавиш, инструмент взрывается музыкой, наигрывая навязчивую, но неблагозвучную варисийскую песенку. Персонаж в комнате, преследуемый мстительным видением, начинает кружиться в серии всё ускоряющихся пируэтов, совершая по комнате скачки в руках незримого партнёра. Персонаж, конечно, может видеть своего партнёра: Айшу во всей её яркой красоте. С каждым раундом красота Айши блекнет: шея её темнеет, становясь одним целым сизым синяком, глаза вылезают из орбит и слезятся, рот перекашивается от боли, язык вываливается изо рта, словно её душит кто-то невидимый. В последнем раунде она рассыпается прахом в руках партнёра.

ТАНЕЦ РАЗРУШЕНИЯ

ОПЫТ	КО	ПЗ
800	3	13

Хаотичное злое устойчивое мстительное видение (вся зона 57).

УЗ: 3.

Обнаружение: Внимание СЛ 15 (чтобы услышать негромкие звуки игры на рояле).

ПЗ: 13; Условие: касание (рояль); **Перезарядка:** 1 день.

Действие: персонаж, на которого действует это видение, начинает танцевать и кружиться по всей комнате в течение 1d6 раундов. Каждый раунд он получает 1 урон Силе (в начале каждого раунда танцующий персонаж может попытаться пройти испытание Воли со СЛ 15, чтобы закончить танцевать раньше). Как только танец заканчивается (преждевременно или нет), персонаж становится утомлённым. Если персонажа успешно схватили и обездвигили, видение яростно вопит из-за преждевременного окончания; её вопль наносит 1d2 урона Мудрости всем в комнате (испытание Воли со СЛ 15 отменяет эффект).

58 САЛОН



Этот уютный салон портит неестественная сырость и толстый слой плесени, которой поросли задёрнутые шторы на южном окне.

Персонаж, который отдёргивает шторы, видит мимолётное отражение женского лица в окне — лица Айши. Отражение через мгновение исчезает и больше не возникает.

59 БИБЛИОТЕКА (КО 5)



В библиотеке два кресла, одно из которых лежит на боку перед каменным камином. На боку упавшего кресла накинута платок, его красно-золотой цвет резко контрастирует с тусклой цветовой гаммой комнаты. На полу между креслами обложкой вверх брошена книга. Каменная книжная подставка в виде молящегося ангела с крыльями бабочки лежит на боку в камине.

На спинке северного кресла виднеется пятно запёкшейся крови, и осмотр книжной подставки также позволяет обнаружить кровь, клочья волос, осколки черепа и кусочки кожи, а одно крыло ангела обломано.

ВИДЕНИЕ: именно в этой комнате Альдерн убил жену и ни в чём не повинного плотника всего несколько месяцев назад. Как-то ночью Альдерн, которым всё больше овладевал Ворель, пришёл домой пьяным и застал этих двоих в соседних креслах у очага. Их головы почти соприкасались, поскольку они вместе над чем-то склонились. Альдерн принял их совместное чтение книги по варисийской истории свидетельством измены и с ревом влетел в комнату. Он ударил плотника по голове подставкой для книг, и тот потерял сознание. Затем Альдерн отбросил подставку и задушил Айшу её собственным платком. Он спрятал тело наверху, а плотника затолкал в колодец (где его добил мертвотырь в зоне 532).

Видение в этой комнате приходит в действие, как только персонаж, преследуемый мстительным видением, подходит на расстояние 5 футов к платку. В этот момент в комнате раздаётся пронзительный вопль, платок взлетает в воздух и обматывается вокруг шеи преследуемого персонажа.

МЕСТЬ АЙШИ

ОПЫТ	КО	ПЗ
1600	5	10

Хаотичное злое мстительное видение (5-футовый радиус вокруг платка).

УЗ: 5.

Обнаружение: Внимание СЛ 20 (чтобы заметить, что платок передвигается сам).

ПЗ: 10; Условие: приближение; **Перезарядка:** 1 день.

Действие: когда платок Айши затягивается на горле преследуемого персонажа, тот должен пройти испытание Воли со СЛ 16, чтобы его не парализовал ужас, когда он видит перед собой призрачный образ Альдерна; тот пытается задушить персонажа платком. В этот момент персонаж начинает думать, что он — Айша. Затем он должен пройти испытание Стойкости со СЛ 16 — успех означает, что он просто получает 3d6 несмертельного урона, но при провале количество ПЗ у него немедленно падает до -1 и он оказывается при смерти.

СОКРОВИЩА: как только видение исчезает, платок Айши падает на пол. Это шедевр стоимостью 100 зм, который можно использовать для воздействия



АДЕПТЫ
ЖИВОДЁРА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
САМОЕ ЖУТКОЕ
УБИЙСТВО

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ТВАРЬ НА ЧЕРДАКЕ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ХОДЯЧАЯ ЖУТЬ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗЛОЙ ДОМ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
В ПОГОНЕ
ЗА ЖИВОДЁРОМ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЛЕСОПИЛКА
СЕМЕРЫХ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ТЕНИ ВРЕМЕНИ

на Айшу-ревенанта в зоне **Б24**. Однако платок остаётся под влиянием видения и пытается убивать снова раз в день, пока находится в особняке, — если вынести платок из особняка, влияние прекращается, пока платок не возвращают в дом. Персонаж, не преследуемый мстительными видениями, может спокойно носить платок, пока не окажется в пределах 5 футов от персонажа, которого платок пытается убить.

Б10 ЛЕСТНИЦА

Когда персонажи проходят по этому лестничному пролёту, эхо их шагов начинает слышаться раундом позже, словно за ними идёт кто-то невидимый. Хотя это может показаться неестественным, этот эффект не является аномалией — просто половицы встают на место, после того как по ним прошли.

Б11 СПАЛЬНАЯ АЛЬДЕРНА (КО 3)



В этой комнате стоит детская кровать, кресло рядом с ящиком с игрушками и огромный каменный камин, достаточно большой, чтобы туда мог залезть ребёнок.

ВИДЕНИЕ: когда Киралия Фоксглав пыталась сжечь особняк, она начала (успешно) с флигеля слуг. Затем она вернулась в дом, намереваясь добраться до зоны **Б22** и поджечь любимую комнату Трэвера. Её дети, увидевшие мать с безумным взглядом и факелом в руках, стали свидетелями того, как отец напал на неё в той же комнате. Они убежали сюда, пытаясь спрятаться.

ИСПУГАННЫЙ РЕБЁНОК

ОПЫТ	КО	ПЗ
800	3	6

Хаотичное злое одержимое видение (западная часть комнаты вокруг кровати).

УЗ: 3.

Обнаружение: Внимание СЛ 20 (чтобы услышать хныканье ребёнка).

ПЗ: 6; Условие: приближение; **Перезарядка:** 1 день.

Действие: преследуемый персонаж внезапно думает, что это его родители пытаются убить друг друга и, чтобы ни уцелел, следующим убьют его. Перед ним возникает мать с факелом и отец, разьедаемый опухолью, который держит в руках длинный нож. Они схватились насмерть. Видение исчезает так же быстро, как возникает, после чего преследуемый персонаж должен совершить испытание Воли со СЛ 14, чтобы избежать 1d4 урона Мудрости из-за безумно ужасного зрелища.

Б12 МУЗЫКАЛЬНАЯ ГАЛЕРЕЯ



В этой большой комнате стоят два мягких кресла и длинная кушетка, все они обращены к широкой нише с витражными окнами. На витражах изображены различные животные и растения — с севера на юг идут по очереди бледный прозрачный скорпион, тощий

протягивающий руки человек с висющими на нём десятками нетопырей, какая-то бабочка со странными узорами вроде черепов на крыльях, клубок тускло-зелёных растений с цветками в виде колокольчиков и юная девушка, сидящая над источником в лесу, в то время как тонконогий паук величиной с собаку спускается к ней по длинной нити паутины.

Проверка Знания (магия) со СЛ 20 показывает, что все пять изображений — классические компоненты заклинаний некромантии (яд скорпиона, дыхание вампира, языки смертокрылки, белладонна и сердце девушки, убитой ядом). Если результат будет как минимум на 10 больше, чем требуемая СЛ, эти компоненты заклинаний опознаются как связанные с несколькими известными формулами превращения в лича.

Б13 ГОСТЕВАЯ СПАЛЬНАЯ (КО 4)



Вся комната покрыта толстым пористым слоем тёмно-зелёной, синей и чёрной плесени.

Плесень в этой комнате, пусть мерзкая и вонючая, является безобидным проявлением злых духов особняка Фоксглавов; если её уничтожить, она нарастает заново через 24 часа.

ВИДЕНИЕ: предотвратив попытку Вореля стать личом, Касанда бросилась прочь из пещер под особняком Фоксглавов, чтобы найти свою дочь Лори и бежать вместе с ней, но, когда она добралась до этой комнаты (спальной дочери), Ворель уже наполнил стены дома злом. Касанда поняла, что поражена болезнью, когда дочь, глянув ей в лицо, закричала от ужаса. Зараза быстро поразила и её дочь, и слуг. Всё живое в особняке Фоксглавов погибло за несколько минут, тела деформировались и скрючились.

Касанда и Лори погибли от болезни прямо здесь, и когда в комнату заходит персонаж, преследуемый гнойным видением, он внезапно чувствует зуд на лице. Хотя его товарищи ничего не замечают, персонаж чувствует, будто его лицо покрывается опухолью и фурункулами, и это ощущение длится достаточно долго, чтобы жертва попыталась разодрать нарывы ногтями.

ПРИЗРАЧНАЯ ЗАРАЗА

ОПЫТ	КО	ПЗ
1200	4	18

Хаотичное злое устойчивое гнойное видение (область на северо-западе размером 10 на 10 футов).

УЗ: 4.

Обнаружение: Внимание СЛ 15 (чтобы услышать дрожащий от страха детский голосок, спрашивающий: «Мама, что у тебя на лице?»).

ПЗ: 18; Условие: приближение; **Перезарядка:** 1 день.

Действие: преследуемый персонаж должен пройти испытание Воли со СЛ 14. Провал приводит к тому, что он отчаянно царапает лицо, нанося себе 1d6 урона и 1d4 урона Харизме. Преследуемый персонаж

должен проходить новое испытание каждый раунд, пока находится в этой комнате, чтобы не нанести больше урона своему лицу. Эффект закончится после двух успешных испытаний подряд, или если персонажа вытащить из комнаты, или когда он падает без сознания от физического урона или урона Харизме.

Б14 ВЕРХНЯЯ ВАННА (КО 1)



Посреди комнаты стоит чугунная ванна, половицы под ней просели из-за её веса.

ЛОВУШКА: пол в комнате очень слабый — любое среднее или более крупное существо, зашедшее в комнату, вызывает обрушение в зону Б6.

РУШАЩИЙСЯ ПОЛ

ОПЫТ	КО
400	1

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 20; **Механика:** СЛ 25.

Условие: давление; **Перезарядка:** ремонт.

Действие: падение с высоты в 10 футов (1d6); несколько целей (все существа в зоне Б14); испытание Реакции со СЛ 15 для избегания.

Б15 ХОЗЯЙСКАЯ СПАЛЬНАЯ (КО 5)



Эта некогда великолепная комната разгромлена. Кровать разбита, матрас разорван, стены истыканы, словно в них бросали ножи, кресла разломаны, картины разодраны, кроме одной. Портрет на северо-западной стене повернут лицом к стене, но не тронут.

Комнату разнёс Альдерн после того, как спрятал тело Айши в мансарде. Однако даже в приступе ярости он не смог уничтожить портрет жены, который заказал всего несколько месяцев назад. Если его повернуть, можно увидеть изображение красивой темноволосой варисийки в задумчивой позе.

Глядя на портрет, персонаж, преследуемый одержимым видением, испытывает внезапный приступ печали, а преследуемый мстительным видением — приступ страха. Эти эмоции быстро проходят без какого-либо реального игрового эффекта.

ВИДЕНИЕ: хотя комнату разнёс Альдерн, видение в этой комнате связано с её прежними обитателями — Ворелем и Касандой Фоксглав. Спустя 1d4 раунда после того, как персонаж, преследуемый гневным видением, заходит в комнату, у него внезапно кружится голова и он спотыкается, даже если успел покинуть комнату. Через мгновение головокружение проходит, но его охватывает люта́я ненависть к женщинам, и в течение 1d4 раундов ему хочется атаковать ближайшую к нему женщину.

ЖЕНОНЕНАВИСТНИЧЕСТВО

ОПЫТ	КО	ПЗ
1600	5	22

Хаотичное, злое устойчивое гневное видение (северо-западная половина комнаты).

УЗ: 5.



ПОРТРЕТ
АЙШИ ФОКСГЛАВ

Обнаружение: Внимание СЛ 15 (чтобы услышать женский голос, который говорит: «Чем ты там занимаешься в этом сыром подвале?»).

ПЗ: 22; **Условие:** приближение; **Перезарядка:** 1 день.

Действие: преследуемый персонаж должен пройти испытание Воли со СЛ 16 или быть принуждённым атаковать ближайшую к нему женщину (как при подчинении гуманоида), пытаясь убить её, используя все свои способности. Это видение длится 1d4 раундов или пока цель не будет убита. Если рядом нет подходящей цели, персонаж причиняет вред самому себе, выпрыгивая из окна, если под рукой нет оружия. Каждый раунд персонаж может попытаться пройти новое испытание Воли со СЛ 16, чтобы прервать эффект раньше.

Б16 ЛЕСТНИЦА

Эта лестница ведёт наверх, в мансарду. Дверь на лестницу заперта, но может быть открыта при успешной проверке Механики со СЛ 25 или выбита при проверке Силы со СЛ 24 — ключ к замку уничтожен Альдерном Фоксглавом.

Б17 ГАЛЕРЕЯ (КО 4)



В северо-западной части комнаты расположен каменный камин. На стенах с севера на юг висят картины, покрытые толстым слоем пыльной паутины, не дающей их рассмотреть.

Если смести паутину, то можно увидеть портреты прежних хозяев особняка Фоксглавов. На трёх портретах на севере изображены Ворель, Касанда и их дочь Лори. Ворель — высокий человек средних лет с длинными тёмными волосами, бритым лицом, одетый



АДЕПТЫ ЖИВОДЁРА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
САМОЕ ЖУТКОЕ
УБИЙСТВО

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ТВАРЬ НА ЧЕРДАКЕ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ХОДЯЧАЯ ЖУТЬ

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ:
ЗЛОЙ ДОМ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
В ПОГОНЕ
ЗА ЖИВОДЕРОМ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЛЕСОПИЛКА
СЕМЕРЫХ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ТЕНИ ВРЕМЕНИ

в богатые тёмно-синие одежды. Касанда — суровая брюнетка с седыми прядями в коротких волосах, в синем развевающемся платье. На южной стене пять портретов: Трэвер и Киралия Фоксглавы, их сын Альдерн, а также их дочери — Сендели и Зива. Трэвер очень похож на Вореля — он высокий и поджарый, только лицо у него уже и усы тоньше. Киралия — молодая рыжеволосая женщина с лукавой улыбкой. На каждой картине пластинка с именем изображённого человека.

ВИДЕНИЕ: если со всех портретов смести паутину, температура в комнате резко падает. Дыхание замерзает в воздухе, и завитки инея ползут по стенам. Изображения на портретах внезапно становятся лицами мертвецов. Касанда и Лори превращаются в бесформенные, поражённые опухолью трупы. Трэвер бледнеет, на его горле открывается рана, и кровь заливает грудь. Киралия чернеет, её руки, ноги и спина скручиваются, будто бы ломаясь в десятках мест. Плоть Альдерна темнеет от гнили, волосы осыпаются, и он превращается в вурдалакоподобную тварь. Портреты Сендели и Зивы покрываются инеем, но не меняются. Весь портрет Вореля вместе с рамой превращается в плесень и вспучивается, как опухоль. Волна заразы проходит по комнате за несколько секунд, и комната внезапно возвращается в нормальное состояние.

ПОГИБШАЯ СЕМЬЯ

ОПЫТ	КО	ПЗ
1200	4	8

Хаотичное злое объединённое видение (вся зона 517).

УЗ: 4.

Обнаружение: Внимание СЛ 15 (чтобы заметить, что стало холоднее).

ПЗ: 8; Условие: касание; **Перезарядка:** 1 день.

Действие: когда комната мгновенно наполняется гнилью и плесенью, каждый персонаж в комнате должен пройти испытание Стойкости со СЛ 15, чтобы не подцепить болезнь Вореля (см. стр. 97). Как только комната возвращается к нормальному состоянию, персонажи, которые провалили испытание, видят маленькие пятна плесени и крохотные красные нарывы у себя на коже, но, пока зараза не пройдёт скрытый период, эти симптомы остаются невидимыми для остальных.

518 СПАЛЬНАЯ (КО 5)



Мебель в этой комнате, пусть пыльная и неухоженная, не повреждена сыростью или плесенью. Единственное исключение — тёмный потёк на столе у северного окна.

ВИДЕНИЕ: после того как Трэвер Фоксглав убил жену в зоне 522, вид её горящего тела, падающего на скалы внизу, помог ему вернуть контроль над разумом и телом. Он ощущал, как Ворель пытается вновь завладеть им, но хотя бы на несколько мгновений Трэвер стал собой. В отчаянии (кто-то скажет — от трусости) он бросился сюда, в их с женой комнату, сел за стол и перерезал себе горло кинжалом.

Как только персонаж, преследуемый безумным видением, подходит на расстояние 5 футов к столу, он вздрагивает, внезапно охваченный уверенностью в том, что он только что убил любимого человека. Охваченный отчаянием, он бросается к столу, хватая то, что осталось от кинжала с серебряной рукоятью, и пытается перерезать себе горло. Любой, кто пытается его остановить, подвергается нападению. Если преследуемый выживает, «кинжал» обретает истинный облик — это очень острая и длинная деревянная щепка.

САМОУБИЙСТВЕННЫЙ ПОРЫВ

ОПЫТ	КО	ПЗ
1600	5	10

Хаотичное злое безумное видение (радиус 5 футов вокруг стола).

УЗ: 5.

Обнаружение: Внимание СЛ 20 (чтобы заметить, как на столе появляется кинжал, которого там раньше не было).

ПЗ: 10; Условие: приближение; **Перезарядка:** 1 день.

Действие: преследуемый персонаж должен пройти испытание Воли со СЛ 15. Провал приводит к тому, что он направляется к столу и пытается зарезаться острой щепкой, нанося себе 2d4 (плюс двойной модификатор Силы) урона. Он должен пройти испытание Стойкости (СЛ = 10 + количество нанесённого урона), чтобы не погибнуть во время этой попытки самоубийства. Если кто-то пытается предотвратить попытку, преследуемый персонаж совершает одну атаку «кинжалом» по нему. Если он попадает, этот сверхъестественным образом направляемый удар автоматически приводит к критическому удару и наносит 2d4 урона + двойной модификатор Силы преследуемого персонажа. Кроме того, этот удар наносит 1d4 урона кровотечением. После этой атаки «кинжал» снова превращается в деревяшку.

519 РАБОЧАЯ КОМНАТА



Здесь сложено много деревянных досок, веревок и прочих материалов для ремонта. Потолок заметно проседает; в нескольких местах видно небо.

Эта комната наполовину отремонтирована Альдерном и его наёмными работниками, но дух Вореля проявился раньше, чем они успели закончить.

520 ЧУЛАНЫ

Каждая из этих комнат забита старой мебелью, простынями и скатертями, ящиками, бочонками и прочим. Здесь нет ничего ценного.

521 ЧЕРДАК



Потолок здесь резко наклонён, на юго-востоке между ним и полом осталось лишь четыре фута. Из мебели здесь только низкая койка и шкаф.



На этом чердаке когда-то жил дворецкий поместья, но со времён Вореля здесь никто не обитает.

Когда персонажи поворачивают за угол коридора, пройдя мимо этой двери, по всей мансарде слышится внезапный болезненный крик. Звук явно исходит из-за двери в зону 524.

522 ОБСЕРВАТОРИЯ (КО 5)



В середине этой продуваемой насквозь комнаты стоят стол и кресло. На западе проходят печные трубы, на востоке в стену вделаны два затаённых витражных окна. На витраже северного окна изображена темноволосая бледная женщина с большими зелёными глазами, облачённая в красно-чёрное платье; обеими руками она держит зазубренный железный посох. Нижняя часть южного окна разбита и залатана мешковиной; на оставшейся верхней части виден красивый мужчина в королевском наряде и короне из слоновой кости и нефрита. Дерево возле разбитого окна слегка обожжено. Разбитый телескоп лежит на боку возле стола, большой люк наверху намертво закреплён несколькими витками верёвки.

Люк в крыше когда-то можно было поднимать и опускать, открывая небо для наблюдений, но система блоков давно сломалась. Теперь люк можно открыть только при успешной проверке Силы со СЛ 24. Разбитый телескоп на полу был некогда замечательным прибором, но сейчас его уже нельзя починить.

Витражи на окнах некогда изображали двух волшебников, которые, скорее всего, напрямую вдохновили Вореля на поиски тайны превращения в лича. Каждую фигуру можно опознать при проверке Знания (история) со СЛ 20. В северном окне изображение Аразни, распутной королевы Геба, а в южном — Сокорро, Мясника с Мертвецкого холма.

ВИДЕНИЕ: в этой комнате Киралия пыталась спасти Трэвера от пожиравшего его безумия, надеясь, что сумеет убедить его покинуть особняк вместе с ней, пока не поздно. К несчастью для неё, она опоздала. Трэвер напал на неё, и когда она попыталась подпалить комнату, он перенаправил поток огня, используя магию, чтобы сжечь её саму. Сгорая, Киралия, шатаясь, прошла через комнату и бросилась в окно, разбившись о скалы внизу. Это зрелище на несколько мгновений вырвало Трэвера из хватки безумия, он бросился в зону 518 и покончил с собой. Когда персонаж, преследуемый пламенным видением, заходит в комнату, он внезапно ощущает неприятный жар. Через мгновение ему уже кажется, что он пылает, и единственный способ сбить огонь — выбраться в ещё не разбитое окно и упасть в море внизу. Преследуемый персонаж совершает этот самоубийственный поступок только раз. Если его удерживать от прыжка в окно в течение одного раунда, он в какой-то степени приходит в себя.

ПАДЕНИЕ В АД

ОПЫТ	КО	ПЗ
1 600	5	10

Хаотичное злое пламенное видение (зона 522).

УЗ: 5.

Обнаружение: Внимание СЛ 15 (чтобы почувствовать запах горелой плоти).

ПЗ: 10; **Условие:** приближение; **Перезарядка:** 1 день.

Действие: преследуемый персонаж должен пройти испытание Воли со СЛ 16. При провале его тянет броситься сквозь неразбитое окно с изображением Аразни, при этом он получает 2d6 урона от разбитого стекла и ещё 1d6 урона от падения на крышу вниз. Флюгер на крыше осуществляет одну атаку с модификатором +8 против падающего персонажа; если он попадает, персонаж получает ещё 1d6+7 урона, но его падение заканчивается. Если флюгер не попадает по персонажу, тот должен пройти испытание Реакции со СЛ 15. При провале он скользит по крутой крыше в течение 1 раунда, после чего совершает проверку Лазания со СЛ 10, чтобы зацепиться. В случае провала он падает с высоты 300 футов на скалистый берег внизу, получая 20d6 урона в процессе.

523 ЛИЧНЫЙ КАБИНЕТ (КО 3)



Вдоль стен этой комнаты тянутся книжные полки, на которых книги перемежаются с различными любопытными предметами, вроде черепов, утыканных огарками свечей, этнических амулетов и декоративных тубусов для свитков. У южной стены рядом с небольшим столом и красивым кожаным креслом валяется пустая клетка для птиц. Из углов комнаты скалятся статуи и скульптуры.

Здесь часто бывал отец Альдерна Трэвер. Он внимательно читал описания охот, экспедиций и случайные выдержки из «Летописей Искателей». После того как Ворель начал подчинять его разум за несколько месяцев до смерти, Трэвер редко посещал другие части дома, кроме этой комнаты и обсерватории.

ВИДЕНИЕ: когда в комнату входит персонаж, преследуемый безумным видением, десятки воспоминаний об экспедициях, морских походах и путешествиях в экзотические места врываются в его разум — остатки воспоминаний о путешествиях Трэвера Фоксглава, прежде чем он осел здесь, в Варисии. Когда вихрь воспоминаний ускоряется, они всё больше наполняются ощущением горького разочарования и сожаления, и персонаж осознаёт, что это воспоминания о том, чего никогда не было; воспоминания о фантастических открытиях, которые он мог бы сделать, если бы не женился на визгливой гарпии.

НЕСБЫТОЧНАЯ СЛАВА

ОПЫТ	КО	ПЗ
800	3	6

Хаотичное злое безумное видение (зона 523).

УЗ: 3.

Обнаружение: Внимание СЛ 20 (чтобы услышать шорох страниц быстро перелистываемой книги).

ПЗ: 6; **Условие:** приближение; **Перезарядка:** 1 день.

Действие: как только воспоминания становятся горькими и нагнетают всеобъемлющее чувство депрессии и потери, преследуемый персонаж должен успешно пройти испытание Воли со СЛ 14, чтобы не получить 1d6 урона Мудрости.

СОКРОВИЩА: среди различных предметов есть несколько десятков любопытных амулетов и масок, но самым впечатляющим является старая картина с боем быков. На картине есть табличка «Бой в Суинтоне», и на картине изображена огромная ликующая толпа, славящая матадора, над которым возвышается огромный тур с рогами в доброе копьё длиной. На улицах валяются десятки тел — тур, очевидно, прошёл по ним, и хотя в его боках и спине уже торчит штук двадцать ярких копий, он все ещё в ярости. Эта картина — оригинал работы знаменитого магнимарского художника Андосалу, стоимостью в 600 зм.

Осмотр стены за картиной при успешной проверке Внимания со СЛ 25 позволяет обнаружить незакреплённый кирпич. В маленьком отверстии за ней находится одна из нескольких тайных ниш, устроенных в доме Ворелем. В этой нише, которую никто так и не нашёл после смерти Вореля, до сих пор находятся три столбика монет (всего 20 пм), два пузырька, некогда содержавших по дозе пеша (но теперь в них только вонючий бесполезный осадок), и медный ключ. Это запасной ключ к мастерской Вореля (зона Б29), который также открывает замок каменной двери, ведущей в зону Б37.

Книги по большей части посвящены культурам племён шоанти, а также здесь много карт таинственных царств и морских путей. Эти книги не слишком ценные. В тубусах для свитков есть ещё карты, а также свиток удара молнии и свиток острого лезвия.

Б24 ТЕМНИЦА АЙШИ (КО 6)

Дверь в эту комнату запёрта, но за ней ясно слышны женские рыдания. Дверь можно открыть при успешной проверке Механики со СЛ 25 или выбить при проверке Силы со СЛ 24.



В этой комнате холодно и сыро. У восточной стены стоит старый гардероб. Потолок наклоняется к северо-востоку, где между полом и потолком всего 4 фута, оставляя немного места под небольшое окошечко. Ростовое зеркало в тёмной деревянной раме прислонено к кирпичной стене под углом к маленькому окну.

СУЩЕСТВО: убив Айшу, Альдерн Фоксглав перенёс её тело в этот чуланчик, завернув её в простыню с супружеской постели, и спрятал за ящиками. Он запёр дверь и передал ключ Братству Семерых, полагая, что он будет им нужен, чтобы убрать тело. Конечно, они ничего не сделали, и мёртвая Айша осталась здесь. Но мёртвой она была недолго.

На следующую ночь после убийства она восстала как нежить — ревенант. Айша охвачена могучим желанием отомстить Альдерну Фоксглаву, но в её новом состоянии есть и свои слабости: например, вид собственного отражения делает её беспомощной из-за ненависти к себе. Если убрать (или уничтожить) зеркало, она немедленно приходит в себя, встаёт и испускает злобный вопль, затем кричит: «Альдерн! Я чувствую твой страх! Скоро ты будешь в моих объятиях!»

Если только персонажи не попадают ей на пути и не нападают на неё, Айша начинает безошибочно искать мужа-убийцу, используя свою способность чувствовать убийцу, — в настоящее время Альдерн скрывается в зоне Б37, и если персонажи пойдут за Айшей, она выведет их прямо на него (см. ниже).

Если кто-то из персонажей открыто носит её платок из зоны Б9 или портрет из зоны Б15, Айша должна совершить испытание, чтобы избежать приступа всепоглощающей ненависти к себе. Если ей удастся устоять, её ненависть мгновенно переходит с Альдерна на того, кто носит предмет, напоминающий о её жизни. Если отдать этот предмет ей, это может остановить её ярость — она тут же уничтожает предмет и продолжает путь к Альдерну.

АЙША ФОКСГЛАВ, РЕВЕНАНТ

ОПЫТ	КО	ПЗ
2400	6	76

Нейтральная злая средняя нежить.

Иниц.: +7; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, чутьё на убийцу; **Внимание:** +13.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 13, врасплох 16 (+6 естественная броня, +3 Лвк).

ПЗ: 76 (9d8+36).

Стойкость: +7, **Реакция:** +6, **Воля:** +7.

СУ: 5/режущее; **Невосприимчивость:** холод, особенно сти нежити; **УКМ:** 17.

Слабые стороны: ненависть к себе.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +14 (1d8+7 и захват).

Особые атаки: губительный вопль, сдавливание (1d6+7).

ТАКТИКА

В бою: если Айша нападает на персонажей, она сражается с ними, пока ей не отдадут предмет, который спровоцировал её гнев. В этом случае или если вся группа целый раунд не атакует её и не стоит у неё на пути, она прерывает атаку и продолжает путь к Альдерну.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 24, **Лвк:** 17, **Вын:** —, **Инт:** 7, **Мдр:** 12, **Хар:** 19.

БМА: +6; **МБМ:** +13 (+17 при захвате), **ЗБМ:** 26.

Черты: Бойня, Преграда, Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (удар когтями), Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +13, Запугивание +16.

Языки: всеобщий.

ОС: причина ненависти.



АДЕПТЫ
ЖИВОДЁРА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
САМОЕ ЖУТКОЕ
УБИЙСТВО

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ТВАРЬ НА ЧЕРДАКЕ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ХОДЯЧАЯ ЖУТЬ

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ:
ЗЛОЙ ДОМ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
В ПОГОНЕ
ЗА ЖИВОДЕРОМ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ДЕСОПИЛКА
СЕМЕРЫХ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ТЕНИ ВРЕМЕНИ

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Губительный вопль (Св): раз в 1d4 раунда ревенант может издать вопль в качестве основного действия. Все существа в 60-футовом облаке проходят испытание Воли со СЛ 18. При провале они цепенеют от ужаса на 1d4 раунда. Это воздействующий на разум эффект ужаса. СЛ испытания зависит от Харизмы ревенанта.

Ненависть к себе (Экс): если ревенант видит себя в зеркале или видит предмет, который был ему важен при жизни, он должен пройти испытание Воли со СЛ 20. При провале ревенанта захлестывает жалость к самому себе. В этом состоянии ревенант беспомощен, пока он не увидит убийцу или не будет атакован. При успехе ревенант становится одержим

предметом, что спровоцировал прохождение испытания, и пытается любым способом его уничтожить. Против этого предмета ревенант получает те же бонусы, что и против своего убийцы под действием способности причина ненависти.

Причина ненависти (Св): ревенант существует благодаря ненависти к своему убийце. Пока жив убийца, ревенант остаётся в этом мире. Если убийца умирает, ревенант немедленно погибает. Если убийца становится нежитью, ревенант продолжает владеть своё существование. Когда ревенант встречается со своим убийцей, он получает все положительные эффекты заклинания *ускорение* (УЗ 20), которые действуют до тех пор, пока убийцу видно. Ревенант получает нечистый бонус +4 к атакам, урону, проверкам захвата и испытаниям против убийцы.

Чутьё на убийцу (Св): ревенант всегда знает, в какой стороне находится его убийца, но не знает расстояния. Чутьё на убийцу можно помешать любым эффектом, препятствующим тайновидению. У ревенанта есть постоянное истинное зрение и выявление лжи против своего убийцы (УЗ 20); эти способности нельзя рассеять.

РАЗВИТИЕ: если персонажи позволяют Айше пройти беспрепятственно, она спускается в подвал самым прямым путём. Будучи нежитью, она не подвержена влиянию видений, но попытка персонажей следовать за ней может затянуться или подвергнуться риску, поскольку им-то приходится разбираться с видениями, которые Айша просто не замечает и проходит мимо.

Когда Айша достигает спирального пятна плесени в зоне **Б3**, она некоторое время пристально смотрит на него. Через несколько минут или когда персонажи догоняют её, она испускает неприятный злобный крик и начинает бить и царапать заплесневелые половицы. Через минуту она проламывает пол страшными когтями, пробирается сквозь дыру и падает в зону **Б30** (персонажи, которые не могут пройти через дверь в зону **Б29**, конечно же, могут воспользоваться этим путём для входа в пещеры).

Пройдя сквозь спиральное пятно, Айша продолжает путь, спускаясь по лестнице, двигаясь с целеустремлённой одержимостью к двери в зоне **Б37** и частично проходя по карнизу в зоне **Б36**. Ощущая её сверхъестественный гнев на их хозяина-нежить, упыри в пещерах не мешают Айше, и она не останавливается, чтобы напасть на них, чего не скажешь о персонажах, на которых упыри быстро набрасываются, если замечают, что те следуют за Айшей.

Дверь в зону **Б37** становится последним препятствием для Айши. Пусть бьётся о неё и царапает, сколько вам нужно, если хотите, чтобы персонажи стали свидетелями нападения Айши на Фоксглава, — иначе пусть она продомит дверь и столкнётся с убийцей, когда вы пожелаете. Действия Айши при встрече с Фоксглавом в зоне **Б37** подробно описаны в разделе «Развитие» для этой зоны.



АЙША ФОКСГЛАВ

525 КУХНЯ (КО 4)



В центре этой большой кухни стоит большой дубовый стол, покрытый плесневыми разводами и крысиным помётом. Вдоль стен тянутся полки, в северо-восточной части комнаты расположен огромный камин. На полках вдоль юго-западной стены беспорядок куда сильнее. Две трещины в стене прямо над полом и шириной в фут уходят на юг, под землю, за пределы фундамента.

Трещины — это короткие туннели, ведущие в зону 527, и сквозь них свободно проходят крысы. Некоторые туннели идут вверх и позволяют крысам проникать в деревянные стены особняка наверху.

СУЩЕСТВО: от любого значительного шума в комнате сюда прибегают две заражённые крысиные стаи из зоны 527. Нарастающий шорох липких заразных тушек, протискивающихся сквозь щели, и волна крысиного писка дают персонажам 1d3 раунда для подготовки к нападению, прежде чем стаи начнут вылезать в зону 525, одна за другой.

КРЫСИНЫЕ СТАИ (2)

ОПЫТ	КО	ПЗ
600 каждая	2	16 каждая

[«Бестиарий», стр. 164].

ТАКТИКА

В бою: как только крысы впадают в ярость, они начинают преследовать чужаков по всему дому. Вне дома они жертву не преследуют.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Болезнь (Св): крысы разносят болезнь Вореля при нанесении урона врагам (испытание Стойкости со СЛ 12; см. стр. 97 для описания эффектов болезни Вореля).

СОКРОВИЩА: в шкафчике возле духовки стоит красивый серебряный обеденный сервиз с очень большим серебряным подносом и десятком хрустальных графинов. Весь сервиз стоит 1 000 зм. Проверка Внимания со СЛ 15 позволяет заметить маленькую глиняную вазу, спрятанную в тайнике за вынимающимся кирпичом в дымоходе. Ваза набита сушёными сосновыми шишками, а также в ней находятся три маленьких фиолетовых граната стоимостью по 100 зм.

526 КОМНАТА КУХОННОЙ ПРИСЛУГИ



В этой комнате стоят две койки, относительно свободные от пыли и плесени. Между ними лежит опрокинутый стул.

В этой комнате при Трэвере жила кухонная прислуга. Альдерн намеревался восстановить эту комнату и поселить здесь новых слуг, но уже год назад проблема с крысами была такой, что он не слишком в этом преуспел. Поскольку он снова забросил особняк, дух Вореля набрался новых сил и крысиная проблема лишь усугубилась.

527 КЛАДОВКА



Некогда здесь хранились продукты. Теперь эта комната превратилась в грязное, вонючее гнездо сотен, если не тысяч, крыс. Повсюду налипши клочья шерсти, горы крысиного помёта покрывают пол.

РАЗВИТИЕ: если персонажи ещё не потревожили крысиные стаи в зоне 525, то они сталкиваются с ними здесь.

528 ПОГРЕБОК



В этой комнате вдоль стен стоят два пустых и покрытых пылью винных стеллажа. На полу лежат кучи битого стекла.

СОКРОВИЩА: проверка Внимания со СЛ 20 позволяет обнаружить нечто интересное на верхней полке западного стеллажа, а именно — потайное отверстие в задней стене. За ним находится узкая ниша, в которой спрятаны восемь бутылок отличного вина из прославленных виноградников Вигардейс в далёкой Челии. Каждая бутылка стоит 100 зм.

529 МАСТЕРСКАЯ ВОРЕЛЯ (КО 4)

Дверь в эту комнату заперта. Она сделана из железа, и хотя её поверхность покрыта пятнами ржавчины, она остаётся весьма прочной. Для вскрытия замка требуется проверка Механики со СЛ 30 или проверка Силы со СЛ 28, чтобы выбить дверь. Ключ находится у Альдерна Фоксглава, но в зоне 523 можно найти запасной.



Судя по виду, эта комната некогда служила мастерской чародея. Ныне она в руинах. На северном конце верстака у западной стены лежит несколько разбухших от сырости книг. На другом конце верстака стоит что-то вроде трёх железных птичьих клеток, в каждой —дохлая заражённая крыса. На востоке видны два больших витражных окна: на северном изображён тощий человек с худым лицом, пьющий какую-то мерзкую зелёную жидкость, на южном — тот же человек, но уже в стадии разложения, словно он пролежал мёртвым несколько недель. Руки его раскинуты, и голова ликующе запрокинута, его гниющее тело превращается в дым и уходит в семигранный ларец.

Витражные окна выходят на Варисийский залив. Хотя сам подвал находится под землёй, выпуклая восточная стена этой комнаты выдаётся над обрывом скалы. Эти последние витражи изображают Вореля Фоксглава. На первом он изображён пьющим зелье, созданное им для превращения в лича (Ворель опознаётся при успешной проверке Знания [высший свет] со СЛ 25 любым персонажем, который изучал портреты в зоне 517, или персонажем, преследуемым гнилым или



АДЕПТЫ
ЖИВОДЁРА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
САМОЕ ЖУТКОЕ
УБИЙСТВО

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ТВАРЬ НА ЧЕРДАКЕ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ХОДЯЧАЯ ЖУТЬ

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ:
ЗЛОЙ ДОМ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
В ПОГОНЕ
ЗА ЖИВОДЁРОМ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЛЕСОПИЛКА
СЕМЕРЫХ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ТЕНИ ВРЕМЕНИ



гневным видениями). На втором витраже изображено его новое, бессмертное тело, связанное с филактерией.

Книги в плачевном состоянии, но осмотр показывает, что все они посвящены разным направлениям некромагии и созданию нежити. Источенные червями, рассыпающиеся, они не выдерживают долгого исследования, но персонаж, который их осматривает и замечает, где прежний владелец делал на полях заметки и примечания, может совершить проверку Знания (магия) или Знания (религия) со СЛ 25, чтобы понять, что тот, кто изучал эти книги, исследовал превращение смертного в лича.

В каждой железной клетке находится сдохшая от болезни Вореля крыса. Физического контакта с одной из этих крыс недостаточно, чтобы персонаж заразился, но если съесть хотя бы одну, то заражение гарантировано. При близком осмотре любой из клеток можно обнаружить маленький символ в виде смотрящей в замочную скважину свиньи, которая держит в пасти отмычки. Под свиньёй стоит клеймо гильдии: «Хитроумные устройства Пага — Магнимар». Эти клетки оставил здесь Альдерн — он уже передал образец плесени из зоны **Б37** Братству Семерых и надеялся вскоре передать и этих дохлых крыс.

ВИДЕНИЕ: Касанда раскрыла зловещие планы своего мужа Вореля именно здесь. Хотя он запрещал ей входить в эту комнату, в одну роковую ночь она пробралась сюда при помощи *отпирающего колокольчика*, который приобрела как раз для этой цели. Пока Ворель готовился к финальной стадии ритуала превращения в лича, Касанда нашла его книги и поняла, что он задумал. Разгневанная и испуганная, она направилась в подземные пещеры, чтобы помешать ему.

Персонаж, преследуемый гневным видением, испытывает внезапное стремление прочесть книги на верстаке, как только он подходит на расстояние 5 футов к центру комнаты. Если он прикасается к ним, то застывает на месте, когда на него обрушивается поток информации. Он переживает серию видений, показывающих разные стадии, которые Ворель проходил на пути к превращению в лича — от изучения трудов прежних личей до сбора компонентов для изготовления зелья превращения в лича и создания филактерии. Всё завершается видением, в котором Ворель пьёт зелье и сгибается пополам от боли, когда его тело начинает гнить на глазах. Все эти видения проходят в оживших образах витражей, что должно объяснить истинное предназначение витражей особняка Фоксглавов. Как только Ворель сгибается от боли, персонажа переполняет невыносимый стыд от того, что сделал с собой любимый человек. Но затем это ощущение сменяется чувством жгучей ярости, вызванным тем, что его остановили до завершения ритуала. Все эти видения проносятся за несколько секунд, и как только всё завершается, персонажа охватывают конвульсии гнева.

ИСТОЧНИК ПРЕВРАЩЕНИЯ В ЛИЧА

Хаотичное злое гневное видение (область радиусом 5 футов в центре комнаты).

ОПЫТ	КО	ПЗ
1200	4	8

УЗ: 4.

Обнаружение: Внимание СЛ 20 (чтобы заметить лёгкое движение рисунков на витражах, как если бы изображённый на них мужчина презрительно усмехнулся тому, кто смотрит).

ПЗ: 8; Условие: приближение; **Перезарядка:** 1 день.

Действие: как только преследуемый персонаж переживает описанные выше видения, он должен пройти испытание Воли со СЛ 14, или его внезапно охватит ужас от осознания, что Ворель уже успел превратиться в лича, и теперь надо бежать вверх во весь дух, чтобы найти своё «дитя» и спасти. Любой, кто становится на пути персонажа и пытается остановить его, внезапно словно бы превращается в Вореля, и преследуемый персонаж должен напасть на него, чтобы продолжить бегство в зону **Б13**. *Спокойствие, рассеивание зла и защита от зла*, а также любой другой эффект, снимающий эффект ужаса, могут прервать действие видения прежде, чем персонаж доберётся до **Б13**. В противном случае эффект держится до тех пор, пока персонаж не достигает зоны **Б13**. Не найдя там ребёнка, он приходит в себя.

Б30 ЛЕСТНИЧНАЯ ШАХТА (КО 4)



По краям этой комнаты навалены груды битого камня, грязи и несколько сломанных кирок. Пол в середине комнаты вскрыт, и видны древние ступени каменной винтовой лестницы, явно оставшиеся от строения более древнего, чем фундамент. Лестница уводит в скалу под особняком. Из темноты тянет холодом и гнилым мясом.

Эта лестница существовала задолго до особняка Фоксглавов и ведёт в древний комплекс, посвящённый Ургатоа, богине нежити. Весь комплекс частично затоплен и развалился, и на сегодняшний день это всего лишь череда пещер. Ворель знал об этом комплексе и сделал его частью дома, но он держал его существование в тайне от жены. Когда особняк опустел, юстиций Айронбрайр обследовал это место. Он нанял священника, чтобы при помощи *преображения камня* скрыть вход в пещеры, надеясь, что до того, как право на особняк перейдёт к Братству Семерых, никто этих пещер не найдёт. Так и было до тех пор, пока Занеша не послала Альдерна сюда за образцами плесени, которая, как она подозревала, росла глубоко внизу. Таким образом вход в пещеры был открыт заново.

Лестница уходит вниз на 80 футов в зону **Б31**.

ВИДЕНИЕ: когда преследуемый одержимым видением персонаж только ставит ногу на лестницу, перед ним внезапно возникает видение Альдерна, потного, грязного, испуганного, вскрывающего каменный пол киркой. С каждым взмахом он хрипло произносит два слова: «Ради тебя!» Персонаж понимает, что Альдерн говорит о нём. В конце видения Альдерн проламывается в нижнюю комнату, откуда вырывается толпа визжащих упырей, которые затаскивают его во тьму, прежде чем обращают горящие взгляды на персонажа.

ПРОБУЖДЕНИЕ УПЫРЕЙ

ОПЫТ	КО	ПЗ
1200	4	8

Хаотичное злое одержимое видение (верхние 20 футов винтовой лестницы).

УЗ: 4.

Обнаружение: Внимание СЛ 15 (чтобы заметить резкое усиление вони гнилой плоти).

ПЗ: 8; Условие: приближение; **Перезарядка:** 1 день.

Действие: как только упыри тянутся к преследуемому персонажу, он должен пройти испытание Воли со СЛ 16, чтобы избавиться от видения и прийти в себя. Если это не удаётся, упыри хватают его и начинают рвать на части. Наблюдатели видят, как преследуемый персонаж дёргается и мечется, словно его трясёт толпа, и на его теле внезапно появляются кровавые следы когтей и зубов. Преследуемый персонаж получает 6d6 урона от нападения (половину при успешном прохождении испытания Стойкости со СЛ 16) и должен пройти испытание Стойкости со СЛ 16, чтобы не подхватить упырью хворь («Бестиарий», стр. 264).

531 ЛЕСТНИЧНАЯ ПЛОЩАДКА



Лестница заканчивается в известняковой пещере. Стены влажные, пол, потолок и стены покрыты спиралевидными пятнами чёрно-синей плесени. Пол завален мусором и обломками костей, и из трёх туннелей (один из которых ведёт на север, а два — на запад) слышится ритмичный звук, похожий на дыхание какой-то огромной твари. Из двух западных туннелей южный кажется новее.

Туннелю, ведущему в зону 532, всего несколько метров — глядя на трещины в стенах и крошащийся песчаник, Альдерн заставил упырей взяться за кирки и проложить второй проход в туннели. Дыхание — всего лишь звук прибора, странным образом искажённый в различных проходах, связывающих зоны 532 и 536 со скалами, выходящими на Варисийский залив.

РАЗВИТИЕ: слишком шумные или идущие со слишком ярким светом персонажи быстро привлекают внимание упырей в зонах 534 и 535, и они идут посмотреть, что здесь такое происходит.

532 КОРМИЛЬНАЯ ПЕЩЕРА (КО 5)



Эта длинная пещера воняет гнилым мясом. Источник отвратительной вони виден сразу — на полу лежит куча останков.

СУЩЕСТВО: одна свирепая летучая мышь поселилась в этой пещере за много лет до возвращения Альдерна. Тварь, протискиваясь по скважине колодца, выбиралась наружу по ночам в зоне 51, чтобы подкормиться, пока её не разорвал Альдерн со своими упырями-приспешниками. Теперь летучая мышь стала нежитью-непопырем, одним из самых страшных стражей пещеры. Правильнее

её называть мертвопырем (этих тварей используют в качестве верховых животных мерзкие некромантические твари из самых глубин Темноземья). Эта летучая мышь-нежить никогда сегодня не покидает логова, но защищает его от незваных гостей с яростным упорством.

МЕРТВОПЫРЬ

ОПЫТ	КО	ПЗ
1600	5	58

Хаотичная злая крупная нежить.

Иниц.: +7; **Восприятие:** слепое чутьё 120 футов; **Внимание** +14.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 12, врасплох 15 (+6 естественная броня, +3 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 58 (9d8+18).

Стойкость +5, **Реакция** +6, **Воля** +8.

Невосприимчивость: особенности нежити.

АТАКА

Скорость: 20 футов, полёт 40 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: укусы +10 (2d8+7, болезнь и паралич).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 5 футов.

Особые атаки: крик, паралич (1d4+1 раунда, СЛ 16).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 21, **Лвк:** 17, **Вын:** —, **Инт:** 8, **Мдр:** 15, **Хар:** 14.

БМА: +6; **МБМ:** +12; **ЗБМ:** 25.

Черты: Атака в полёте, Подвижность, Уворот, Улучшенная инициатива, Эксперт (Скрытность).

Навыки: Внимание +14 (+18 при использовании слепого чутья), Полёт +17, Скрытность +14; **Модификаторы на рода:** +4 к Вниманию при использовании слепого чутья.

Языки: подземный.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Болезнь (Св): Упырь хворь: укусы — ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 16; **Скрытый период:** 1 день; **Частота:** 1 / день; **Действие:** 1d3 урона Выносливости и 1d3 урона Ловкости; **Лечение:** 2 испытания подряд. СЛ испытания зависит от Харизмы мертвопыря. Умерший от упырьей хвори гуманоид в следующую полночь восстанет как упырь («Бестиарий», стр. 264).

Крик (Св): раз в день за основное действие мертвопырь может закричать, шокируя всех в 20-футовой области (взрыв), кроме других мертвопырей. Все существа в области должны пройти испытание Стойкости со СЛ 16. При провале существа оказываются в шоке на 1d3 раунда. СЛ испытания зависит от Харизмы мертвопыря.

СОКРОВИЩА: две из трёх из жертв мертвопыря — давно погибшие варисийские кочевники, на останках которых мало ценного. Третьим, однако, оказался печально известный однорукий бандит по имени Шаз «Заточка» Скулер, подозреваемый в ограблении примерно двух десятков караванов близ Забытого побережья за последние десять лет. Его полусъеденные останки можно опознать при проверке Знания (краеведение) со СЛ 20. Доказательства его кончины,



АДЕПТЫ
ЖИВОДЁРА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
САМОЕ ЖУТКОЕ
УБИЙСТВО

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ТВАРЬ НА ЧЕРДАКЕ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ХОДЯЧАЯ ЖУТЬ

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ:
ЗЛОЙ ДОМ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
В ПОГОНЕ
ЗА ЖИВОДЁРОМ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЛЕСОПИЛКА
СЕМЕРЫХ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ТЕНИ ВРЕМЕНИ



предъявленные представителям закона в Магнимаре, позволят получить награду в 500 зм.

Однако куда более скорую выгоду принесёт набор снаряжения Шаза, состоящий из перстня с жемчугом ценой в 300 зм, алмазтинового длинного меча, шляпы тысячи лиц и 56 зм.

Б33 ОПАСНАЯ ПЛЕСЕНЬ (КО 6)



В этой части туннеля плесень особенно плотная. В углу лежат несколько инструментов, один из которых выглядит особенно хорошо сделанным.

Расширив туннель в зону Б32, упыри побросали здесь инструменты, едва замечая в процессе работы ядовитое облачко спор, поднимавшееся с каждым ударом. Две южные 5-футовые клетки поросли плотной жёлтой плесенью.

ЖЁЛТАЯ ПЛЕСЕНЬ

ОПЫТ	КО
2400	6

Опасность («Основная книга правил», стр. 450).

СОКРОВИЩА: из шести брошенных здесь инструментов пять испортились от сырости и влаги. Однако шестой оказывается +1 тяжёлым кинжалом, неплохо пережившим здешние условия.

Б34 УПЫРИ-СТРАЖИ (КО 4)

СУЩЕСТВА: эта в остальном обычная пещера постоянно охраняется тремя упырями, оставленными здесь

Альдерном. Эти упыри прячутся в тени: один в углу на севере, второй у юго-восточного входа, а третий — у западного входа. Если их заметят, они сразу же атакуют. Звуки схватки привлекают внимание упырей в зоне Б35, они появляются через 3 раунда. Обитатели зоны Б36 не обращают на этот шум внимания.

УПЫРИ (3)

ОПЫТ	КО	ПЗ
400 каждый	1	13 каждый

(«Бестиарий», стр. 264).

Б35 МОГИЛА (КО 5)



Западная половина этой вонючей пещеры завалена костями, на каждой из которых следы зубов. Большинство костей расколоты, чтобы можно было добраться до костного мозга.

СУЩЕСТВА: здесь живут ещё четверо упырей. Сейчас они сидят на корточках на груде костей, обгладывая клочья плоти с остатков тел из быстро уменьшающейся груды. Если персонажи присмотрятся повнимательнее, у одного из упырей череп наполовину смят и из него торчит осколок камня странной формы. Этот упырь некогда был плотником, нанятым Альдерном, — тем самым, которого он застал со своей женой Айшей. Он ещё не умер, когда Фоксглав затолкал его тело в колодезь. Когда упыри добрались до него, его неудача позабавила их и они решили дождаться, пока плотник обратится в упыря, а не сожрать его сладкие внутренности. Осколок, торчащий из его головы, — это отколотое крыло статуэтки из зоны Б9.

УПЫРИ (4)

опыт 400 каждый	КО 1	ПЗ 13 каждый
--------------------	---------	-----------------

(«Бестиарий», стр. 264).

536 ВОЗДУХОВОД (КО 6)

Этот тесный туннель выходит к бурному заливу — в пещеру, подобную храму со сводом, возвышающимся на тридцать футов, к обрыву, под которым в пятидесяти футах пенится морская вода. Крутой каменный карниз спускается вдоль стены к этой кипящей бездне, блестя влагой и плесенью. В северо-западной стене видна каменная дверь где-то на середине спуска.

По наклонному карнизу идти трудно. Персонаж, который не карабкается по его поверхности (для этого требуется проверка Лазания со СЛ 5), должен совершать проверку Акробатики со СЛ 12 каждый раунд. Если результат ниже требуемой СЛ на 5 или больше, персонаж скользит вниз до самого конца, получая 1d6 урона на каждые 20 футов скольжения, пока не свалится в холодную воду внизу. Пруд имеет глубину 100 футов. У самого дна открывается большая пещера, которая в конечном счёте связана с морем через несколько подземных туннелей, тянущихся примерно на половину мили к югу. Звук прибоя — источник «дыхания», которое слышно в этих пещерах. Для перемещения по воде требуется проверка Плавания со СЛ 15 из-за сильного течения. Каменная дверь в зону 537 без ловушек, но она заперта. Персонаж может вскрыть замок при успешной проверке Механики со СЛ 30 или выбить дверь при успешной проверке Силы со СЛ 28. Также дверь открывается ключом из мастерской Вореля; у Альдерна есть дубликат ключа, и ещё один, запасной, висит на колышке за картиной в зоне 523.

СУЩЕСТВА: персонажи наверняка думали, что они уже не увидят гоблинов Забытого побережья. Однако отряд из четырёх гоблинов-диверсантов из северного племени жаболизов несколько недель назад подобрался слишком близко к особняку Фоксглавов, и на них набросился мервотырь во время одной из редких вылазок. Альдерн обнаружил гоблинов позже в тот же вечер; он отнял трупы у мертвотыря и положил их «дозреть» в зоне 537 среди опасных спор под плесенью. В результате эти четыре гоблина стали вурдалаками. Альдерн, не тратя времени, поставил их здесь в качестве стражей владений.

ГОБЛИНЫ-ВУРДАКИ (4)

опыт 600 каждый	КО 2	ПЗ 17 каждый
--------------------	---------	-----------------

Особый вурдалак («Бестиарий», стр. 264).

Хаотичная злая небольшая нежить.

Иниц.: +5; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание:** +9.

Аура: смрад (10 футов, СЛ 15, 1d6+4 минут).

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 16, врасплах 15 (+4 естественная броня, +5 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 17 (2d8+8).

Стойкость +4, **Реакция** +5, **Воля** +7.

Защитные способности: сопротивление проводимой энергии +2; **Невосприимчивость:** особенности нежити.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: укусы +7 (1d4+1, болезнь и паралич) и 2 удара когтями +7 (1d4+1 и паралич).

Особые атаки: паралич (1d4+1 раунд, СЛ 15).

ТАКТИКА

В бою: гоблины-вурдалаки сосредотачивают атаки на одной цели, пытаясь одолеть жертву когтями и зубами.

Боевой дух: гоблины-вурдалаки бьются насмерть.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, **Лвк:** 21, **Вын:** —, **Инт:** 17, **Мдр:** 18, **Хар:** 18.

БМА: +1; **МБМ:** +1; **ЗБМ:** 16.

Черты: Фехтование.

Навыки: Акробатика +7, **Внимание** +9, **Запугивание** +9, **Лазание** +6, **Плавание** +3, **Проницательность** +9, **Скрытность** +14.

Языки: гоблинский.

537 ЛАБОРАТОРИЯ ВОРЕЛЯ (КО 7)

Воздух в этой сырой пещере невероятно смрадный — мерзкое сочетание запахов разложения, морской воды и плесени. В пещере стоит шаткий стол, заваленный всевозможным хламом: пустыми бутылками, обрывками ткани, смятыми листками бумаги и прочим, но всё разложено аккуратно рядами. К дальнему краю стола прислонена картина, обращённая лицом к кожаному креслу, стоящему неподалёку. Высокая спинка кресла и сиденье запачканы чудовищными мазками гнилой плоти, а подлокотник залит кровью. У южной стены стоит столик поменьше; он заставлен тарелками и блюдами с гнилым червивым мясом. Отвратительный смрад становится сильнее в западной части, где стена пещеры ужасающе заросла тёмно-зелёной плесенью и влажным грибом. В центре — кучка чёрных распухших грибов, жёсткие края и опухолеподобные шляпки которых образуют почти гуманоидный силуэт. У ноги плесневого силуэта лежит некогда изысканная шкапулка величиной с человеческий кулак. Сейчас она разбита вдребезги, как и секрет внутри неё.

При близком рассмотрении коллекция на столе должна обеспокоить одного из персонажей, поскольку это его пропавшие мелочи, украденные Альдерном. Вам следует привести список найденных предметов в соответствие сличностью персонажа, которым одержим Альдерн. Это может быть всё что угодно, начиная от обычных вещей вроде использованных свитков или пузырьков от зелий и заканчивая такими личными предметами, как прядь волос (возможно, срезанных у спящего персонажа или похищенных с зубьев гребня). Если вы можете устроить

**АДЕПТЫ ЖИВОДЁРА****ПРЕДЫСТОРИЯ**

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
САМОЕ ЖУТКОЕ
УБИЙСТВО

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ТВАРЬ НА ЧЕРДАКЕ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ХОДЯЧАЯ ЖУТЬ

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ:
ЗЛОЙ ДОМ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
В ПОГОНЕ
ЗА ЖИВОДЁРОМ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЛЕСОПИЛКА
СЕМЕРЫХ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ТЕНИ ВРЕМЕНИ



такое событие раньше в ходе этого приключения, это могут быть маленькие пропавшие личные предметы. Единственные вещи, которые явно не были похищены у преследуемого персонажа, — это пачка набросков углём на повреждённой сыростью бумаге, изображающих этого персонажа и сделанных рукой Альдерна. Смысл изображений меняется (эротические в случае похоти, героические в случае зависти или изображения убитого различными способами персонажа в случае гнева), но на десятках листов изображён один и тот же персонаж. Среди набросков находится письмо, написанное изящным почерком. Оно было отправлено Альдерну, когда он жил в доме в Магнимаре, — даже адрес указан (см. памятку 2–5 на стр. 112). Это даёт персонажам самое явное указание на связь с Магнимаром, какое они только смогут найти в особняке Фоксглавов.

На портрете, прислонённом к столу, изображена Айша, но Альдерн с угасающим художественным мастерством неуклюже попытался переписать портрет кровью и текучим гнилым мясом, карикатурно изобразив персонажа, которым он одержим. Портрет можно очистить при успешной проверке Ремесла (художник) со СЛ 25, затратив день работы на восстановление прежнего вида. Картина была написана в городском доме Фоксглавов в Магнимаре, и хотя акцент здесь идёт именно на Айшу, в открытом окне за её плечом виден силуэт города и при проверке Знания (краеведение) со СЛ 15 в нём можно опознать Магнимар.

Грибок на стене — останки Вореля Фоксглава. После того как его жена нарушила ритуал, с помощью которого он должен был стать личем, некромантическая энергия дала отдачу и уничтожила физическое тело Вореля, превратив его в рассадник заразы и грибка, которым заросла здешняя стена. Любой, кто его коснётся, должен пройти испытание Стойкости со СЛ 20, или он тут же подхватит болезнь Вореля (см. стр. 97). В этом случае скрытый период проходит стремительно — персонаж тут же получает урон характеристикам. При употреблении грибка внутрь персонаж получает штраф –4 к испытаниям.

Разбитая шкатулка на полу — остатки филактерии Вореля. Проверка Знания (магия) со СЛ 20 показывает, что этот предмет связан с некромантией; если результат будет как минимум на 10 больше, чем требуемая СЛ, персонаж понимает, что это незаконченная и разрушенная филактерия лича. Кроме того, персонажи, которые следили за историей, изложенной на витражах особняка, могут опознать этот ларец по изображению в некоторых окнах.

СУЩЕСТВО: Альдерн Фоксглав, некогда красивый и воспитанный знатный дворянин, умевший угодить дамам, теперь обречён влачить не-жизнь, полную неутолимого голода. Он вынужден пожирать плоть тех, кого некогда мог бы называть друзьями или любимыми. Превращение в вурдалака разрушило его разум, но прежняя личность была уничтожена не до конца — по крайней мере, не сразу. Чтобы справляться с нарастающим безумием, Альдерн научился разделять личность. Он называет себя то Его лордством, то Вестником Живодёра, то Мучителем. Он целыми днями разговаривает с собой как с Его

лордством, боясь прихода Мучителя, которого считает совершенно отдельной личностью. Его лордство — испуганное существо с нервным тиком и быстрой, возбуждённой речью. Мучитель появляется в момент потрясений или возбуждения — ненавидящий всё жестокий людоед, который жаждет продолжать кормиться живой плотью. Именно эта личность сильнее всего связана с духом Вореля, но, несмотря на его зверский и жестокий голод, именно Вестник Живодёра опаснее всех. Эта личность ищет спасения и цели в культе Живодёра и медленно становится доминирующей в истерзанной душе. Со временем Альдерн-Мучитель и Альдерн-лорд исчезнут, и у Норгобера появится новый могущественный приспешник.

Когда персонажи входят, Альдерн сидит в кресле. Его лордство какое-то время контролирует его. Когда он видит персонажей, его глаза расширяются от страха и удовольствия, но когда он замечает персонажа, являющегося предметом его одержимости, он, шатаясь, вскакивает на ноги. Его выкрик в адрес этого персонажа зависит от природы одержимости.

ПОХОТЬ: «Ты! Ты здесь, наконец! Я знал, что мои письма растопят твоё сердце! Давай же утолим нашу... наш... голод!»

ЗАВИСТЬ: «Нет! Тебе было суждено умереть! Ты ещё в живых?!»

ГНЕВ: «Так ты ещё в живых? Отлично, ибо теперь я попробую на вкус твоё сердце, пока оно не остыло...»

Какой бы ни была одержимость, Мучитель берёт верх и Альдерн бросается в атаку. Как только он ранен, главным становится Его лордство. В этот момент Альдерн падает на колени, рыдает и умоляет персонажей спасти его. Он боится, что Мучитель вернётся, и готов сказать что угодно, чтобы убедить персонажей помочь ему. В таком состоянии он может рассказать большую часть своей истории персонажам, включая и связь с Братством Семерых.

К несчастью для персонажей, когда Его лордство начинает рассказывать о тайнах Братства Семерых, появляется Вестник Живодёра. Внезапно его лицо расплывается в широкой ухмылке; он медленно поднимается на ноги, кланяется и говорит: «Интересно, как ваша смерть повлияет на ваших дружков. Что из того, что вы могли бы совершить, останется незаконченным? Что породят нарушенные клятвы? Как ваша смерть изменит мир?» В этот момент он нападает с новой яростью, получая модификатор +2 (нечистый) к проверкам атаки и урона. Альдерн сражается насмерть.

Превращение Альдерна в вурдалака уникально — он в целом сохранил навыки и прижизненные воспоминания, в то время как тело превратилось в чудовищную нежить. Тот, кто поддаётся его упырьей хвори, восстаёт как обычный упырь — он не сохраняет способностей, имевшихся при жизни.

ВЕСТНИК ЖИВОДЁРА

ОПЫТ	КО	ПЗ
3 200	7	90

М, уникальный вурдалак, аристократ 4 / плут 3.
Хаотичная злая средняя нежить.





АДЕНТЫ ЖИВОДЁРА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
САМОЕ ЖУТКОЕ
УБИЙСТВО

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ТВАРЬ НА ЧЕРДАКЕ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ХОДЯЧАЯ ЖУТЬ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗЛОЙ ДОМ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
В ПОГОНЕ
ЗА ЖИВОДЁРОМ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЛЕСОПИЛКА
СЕМЕРЫХ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ТЕНИ ВРЕМЕНИ

Иниц.: +10; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание:** +4.

Аура: смрад (10 футов, СЛ, дезориентирован на 1d6+4 минут).

ЗАЩИТА

КБ: 23, касание 18, врасплох 16 (+3 броня, +2 естественная броня, +6 Лвк, +1 отражение, +1 уклонение).

ПЗ: 90 (7d8+59).

Стойкость +9, Реакция +12, Воля +9.

Защитные способности: сопротивление проводимой энергии +4, уклонение, чутьё на ловушки +1; **Невосприимчивость:** особенности нежити.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: +1 боевая бритва +12 (1d4+5 / 19–20), укусы +6 (1d6+2, болезнь и паралич), удар когтями +6 (1d6+2 и паралич).

Особые атаки: болезнь (упыря хворь, СЛ 17), паралич (1d4+1 раунда, СЛ 17), атака исподтишка +2d6.

ТАКТИКА

В бою: на тактику Альдерна в бою в определённой степени влияет то, какая личность в настоящий момент превалирует, как указано выше. Когда управляет Вестник Живодёра, он надевает охотничью маску и принимает облик персонажа, которым одержим, а затем нападает на этого персонажа и ни на кого более.

Боевой дух: Альдерн сражается насмерть.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 19, **Лвк:** 22, **Вын:** —, **Инт:** 18, **Мдр:** 18, **Хар:** 24.

БМА: +5; **МБМ:** +9; **ЗБМ:** 27.

Черты: Живучесть, Молниеносная реакция, Убедительность, Уворот, Улучшенная инициатива, Фехтование.

Навыки: Акробатика +16 (+21 при прыжках), Блеф +17, Верховая езда +14, Дипломатия +19, Запугивание +19, Знание (высший свет) +14, Знание (краеведение) +14, Лазание +14, Ловкость рук +16, Проницательность +14, Скрытность +21.

Языки: варисийский, всеобщий, эльфийский.

ОС: воровской приём (плут-фехтовальщик), поиск ловушек +1.

Снаряжение: +1 кожаный доспех, +1 боевая бритва, кольцо прыгуна, кольцо защиты +1, охотничья маска, экстравагантная дворянская одежда стоимостью 200 зм, камея с маленьким портретом персонажа стоимостью 100 зм, ключ к зоне Б29.

БОЕВАЯ БРИТВА

Особое одноручное оружие ближнего боя.

Цена: 8 зм.; **Урон (Н):** 1d3; **Урон (С):** 1d4;

Крит. удар: 19–20 / ×2; **Дистанция:** —; **Вес:** 1 фунт; **Тип:** Р.

ОПИСАНИЕ

Это оружие невероятно легко спрятать. Его носитель получает +2 к проверке Ловкости рук для скрытого ношения.

ВИДЕНИЕ: грибковое пятно на стене представляет дополнительную угрозу для персонажа, преследуемого гнойным видением. Когда он видит странный

человекообразный силуэт на стене, то понимает, что этот образ точно совпадает с его тенью, и внезапно испытывает головокружение и желание съесть грибок, чтобы вернуть похищенную тень.

НАСЛЕДСТВО ВОРЕЛЯ

ОПЫТ	КО	ПЗ
800	3	8

Хаотичное злое гнойное видение (5-футовое облако от западной стены).

УЗ: 4.

Обнаружение: Внимание СЛ 15 (чтобы услышать перестукивание осколков филактерии).

ПЗ: 8; **Условие:** приближение; **Перезарядка:** 1 день.

Действие: преследуемого персонажа принуждают, как будто при помощи заклинания *внушения*, съесть некоторое количество грибка со стены. Успешного прохождения испытания Воли со СЛ 14 достаточно для противостояния этому порыву.



ВЕСТНИК
ЖИВОДЁРА

Альдерн,

Вы очень хорошо нам послужили. Урожай, собранный вами в пещере, намного превзошёл мои ожидания. Можете считать, что вы полностью выплатили Братству долг. Но вы все ещё нужны мне, и когда вы пробудитесь после смерти, ваш разум будет куда чище и вы поймёте задачу куда лучше, чем в том состоянии, в котором находитесь сейчас, пока я пишу вам это письмо.

Уверена, вы вспомните ритуал саздра. Вы показались мне весьма сообразительным, но если после вашего возрождения окажется, что вы кое-что забыли, вернитесь в свой дом в Магнимаре. Там мои агенты вскоре свяжутся с вами — незначит больше беспокоить Братство. Я передам вам список подходящих жертв для ритуала саздра в течение двух дней. Запомните его и потом уничтожьте список, прежде чем приступить к работе. Тех, кого я выбрала, следует отметить перед смертью; иначе моему хозяину не будет от них толку и алчность их душ пропадёт даром.

Если на вашем пути кто-то встанет, можете поступить с ним как пожелаете. Съешьте, разорвите, превратите в игрушку — мне всё равно.

Занеша, Госпожа Семерых

СОКРОВИЩА: если очистить портрет Айши, то он будет стоить 200 зм. Среди гниющего мяса на столе лежит маленькое серебряное кольцо для ключей стоимостью в 10 зм, на котором закреплены два ключа. Более крупный, тусклый железный ключ с круглым опалом стоит 100 зм — это ключ от дома Фоксглавов в Магнимаре. Ключ поменьше сделан из бронзы и имеет необычно длинный стержень, заканчивающийся тремя выемчатыми язычками. Головка ключа сделана в виде ревающего льва. Этот ключ открывает тайник на третьем этаже городского дома. Наконец, проверка Внимания со СЛ 25, совершённая при осмотре грибка к югу от опасного чёрного пятна, позволяет обнаружить заплесневелый, но вполне функционирующий *отпирательный колокольчик* (5 зарядов) — тот самый, который Касанда Фоксглав 60 лет назад использовала для входа в тайный мир своего мужа.

РАЗВИТИЕ: пятно опасного грибка можно временно уничтожить огнём, кислотой или вылив на него как минимум 5 пузырьков святой воды, но эта мерзость просто вырастает снова за 24 часа, если место не обработать заклинаниями *посвящение добру* и *освящение* или *рассеивание зла*. При сотворении этих заклинаний грибок неожиданно оживает и срывается со стены. Он воет жалостным, явно человеческим голосом, затем рассыпается в пыль. Таким образом можно полностью изгнать видения особняка Фоксглавов, и хотя в здании остаётся неприятная аура, больше видений в нём нет.

Если персонажи освобождают Айшу-ревенанта из заточения в мансарде и позволяют ей проделывать путь в пещеры, её схватка с Альдерном может стать впечатляющей кульминацией этой части

приключения. Когда она добирается до закрытой каменной двери этой комнаты, можете считать, что она провозится с ней ровно столько, сколько персонажам потребуется, чтобы добраться в эту зону сверху. В итоге она выбьет дверь, вне зависимости от того, сколько времени потребовалось персонажам, чтобы разобиться по пути с нежитью и видениями.

Встретившись с Айшей, Фоксглав кричит от горя и падает перед ней на колени, вымаливая у убитой им жены прощение. Несколько мгновений Айша гладит Альдерна по впалой щеке, и может даже показаться, что она готова его простить, но через мгновение она яростно вскрикивает и пытается убить его. Её первая атака на Альдерна, по сути, предбоевой раунд против вурдалака, после чего вы можете нормальным образом провести бой, в котором также могут принимать участие персонажи.

Если персонажи не участвуют в этой схватке, Альдерн призывает на помощь гоблинов-вурдалаков из зоны Б36, как только Айша нападает. Эти вурдалаки радикально меняют ситуацию — с их помощью Альдерн убивает Айшу, и в конце боя у него остаётся 3d6 ПЗ. Это облегчает персонажам последующую схватку с учётом того, что они могут схватиться с Альдерном раньше, чем он получит шанс исцелиться. Если гоблинов-вурдалаков нельзя будет призвать на помощь, Айша за несколько раундов боя убивает Альдерна.

НАГРАДА: если персонажи изгоняют дух Вореля, дайте им 3 200 опыта. Если персонажи освобождают Айшу и она обретает покой, помогая уничтожить Альдерна Фоксглава, дайте им 2 400 опыта (как если бы они победили Айшу в бою).



АДЕПТЫ
ЖИВОДЁРА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
САМОЕ ЖУТКОЕ
УБИЙСТВО

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ТВАРЬ НА ЧЕРДАКЕ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ХОДЯЧАЯ ЖУТЬ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗЛОЙ ДОГ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
В ПОГОНЕ
ЗА ЖИВОДЁРОМ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЛЕСОПИЛКА
СЕМЕРЫХ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ТЕНИ ВРЕМЕНИ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ: В ПОГОНЕ ЗА ЖИВОДЁРОМ

ХОТЯ ЗАБЫТОЕ ПОБЕРЕЖЬЕ — МЕСТО УДАЛЁННОЕ И ТИХОЕ, НОВОСТИ РАСХОДЯТСЯ БЫСТРО. ВЕСТИ ОБ УБИЙСТВАХ В СЭНДПОИНТЕ БЫСТРО ДОСТИГАЮТ МАГНИМАРА, ГДЕ НАХОДЯТСЯ ТЕ, КТО ДОВОЛЕН РАБОТОЙ АЛЬДЕРНА. ОДНАКО ОСТАЛЬНЫЕ СМОТРЯТ НА ЭТИ УБИЙСТВА СОВСЕМ ПОД ДРУГИМ УГЛОМ — НЕ ТАК ДАВНО В МАГНИМАРЕ НАЧАЛИСЬ ПОХОЖИЕ ПРОБЛЕМЫ. АДЕПТЫ ЖИВОДЁРА ИЗ СЭНДПОИНТА ДЕЙСТВИТЕЛЬНО СВЯЗАНЫ С УБИЙСТВАМИ, НЕДАВНО ПОРАЗИВШИМИ МАГНИМАР, И ЧТО ЕЩЁ ХУЖЕ, ЕСЛИ УБИЙЦ НЕ ОСТАНОВИТЬ, ТО В СКОРОМ ВРЕМЕНИ В СПИСКЕ ЖЕРТВ МОЖЕТ ОКАЗАТЬСЯ САМ ЛОРД-МЭР ГОРОДА!

Хальдмир Гробарас — лорд-мэр Магнимара, напыщенный и своекорыстный дворянин, который считает свою власть в городе наградой за тяжкие труды и ведёт себя как аристократ, а не слуга народа. Обычно он не занимается жалобами бедняков — у него есть люди, у которых есть свои люди для решения этих проблем. Однако новая напасть — убийства — совсем другое дело. Торговцы, знать, банкиры, а недавно и владелец одного из любимых игорных притонов Хальдмира были убиты, и уже невозможно пропускать мимо ушей теории, что здесь замешан целый культ безумцев. С каждым днём на улицах и в тавернах всё громче слышатся гневные призывы прекратить убийства, и Хальдмир не уверен, что полная страха тишина по ночам лучше.

Увы, его правление в Магнимаре привело к тому, что бюрократическая машина требует срочной отладки. У стражи Магнимара недостаточно средств, чтобы справиться с такой коварной и всепроникающей организацией, как культ Живодёра, особенно когда один из судей ведёт двойную жизнь, будучи одним из лидеров культа. Юстиций Айронбрайр втайне делает всё, чтобы пресечь или направить на ложный путь попытки городского правительства справиться с ситуацией, посылая стражу и сыщиков гоняться за химерами. Как только вести об убийствах в Сэндпоинте доходят до Магнимара, вместе с ними появляются и известия о героях, выступивших против злодеев и победивших Фоксглава. Айронбрайр уже ждёт их.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МАГНИМАР

Магнимар — большой город. В Городе Памятников может начинаться множество приключений, мы сосредоточимся на событиях, имеющих отношение к «Адептам Живодёра». Персонажей непременно привлечёт вид и звуки города — в этом случае смотрите описание города в приложении 3 этой книги.

Пока персонажи знакомятся с Городом Памятников, они наверняка услышат о тревожно знакомой череде убийств. У всех на устах рассказы о торговцах, политиках, продажных стражниках и ростовщиках, найденных мёртвыми. Тела жертв изуродованы, лица сорваны, а на груди вырезана семиконечная звезда. Каждую неделю появляется новый труп. Места преступлений сейчас под строгим контролем городского правительства — персонажам трудно или вообще невозможно попасть туда для расследования. Это

и к лучшему, поскольку культисты Живодёра умеют замечать следы и мало что может указать на культ.

Но, на их беду, Фоксглав не был столь же осторожен. Несмотря на все старания культистов беречь секреты, в городском доме Фоксглавов таятся свидетельства, которые могут направить персонажей по нужному следу и привести к полному уничтожению культа Живодёра.

ПО СЛЕДУ

Смерть Альдерна Фоксглава положила конец убийствам в Сэндпоинте, но по ходу расследования персонажи должны найти многочисленные указания на то, что у Фоксглава были сообщники и даже какой-то хозяин в Магнимаре. По крайней мере, обнаружение связи с Магнимаром должно заставить персонажей посетить этот огромный город ради любопытства.

Если персонажи не заглотят наживку, то Занеша и культ Живодёра не оставят их в покое надолго — в конце концов, в Сэндпоинте осталось много весьма алчных душ для ритуала сэддра. Ламия-матриарх в конечном счёте подберёт замену Альдерну, и убийства продолжатся. Этот новый агент — скорее всего, какой-нибудь безликий охотник, служащий Занеше, поскольку этот выбор позволяет ей ещё и мстить тем, кто лишил её полезного немертвого инструмента. После некоторого рассмотрения она выбирает одного из персонажей и приказывает безликому охотнику принимать его обличье и периодически позволять горожанам быть свидетелями убийств. Вскоре этому персонажу придётся возвращать себе доброе имя.

Однако, вероятнее всего, персонажи отправятся в Магнимар после обнаружения клейма изготовителя «Хитроумных устройств Пага» на железных клетках в зоне Б29 или письма Занеши в зоне Б37. Следствие покажет, что «Хитроумные устройства Пага» — всего лишь безобидная лавка ремесленника. Если спросить о железных клетках, Паг сам вспомнит, что продал их Альдерну Фоксглаву пару недель назад. При проверке Дипломатии со СЛ 16 (или взятке как минимум в 25 зм) Паг может направить персонажей к городскому дому Фоксглавов — по адресу, куда доставлял готовые клетки. Паг понятия не имеет, зачем они были нужны: «Думаю, для птиц. Это ведь птичьи клетки, разве нет?»

Свидетельство Пага или более прямое указание из письма Занеши (сейчас персонажи не должны узнать о ней ничего, кроме имени) должны побудить обследовать магнимарский дом Фоксглавов.

Д а будет ведомо всем мужчинам и женщинам в настоящем и будущем, что мы, члены Братства Семерых, в сей шестой день Адагия в год 4624 от основания Авессалома, сим соглашаемся и сим договором заверяем временное право собственности **Вореля Фоксглава** над имуществом, известным с сего момента и впредь как **особняк Фоксглавов**, расположенным к северу от Мазнимара на тракте Забытого побережья, на лису прямо к западу от Белесой пустоши, доколе Ворель Фоксглав будет жив или доколе будут живы его прямые потомки, на время не более ста лет. Строительство особняка Фоксглавов будет частично финансировано капиталами и наличными деньгами Вореля Фоксглава в объёме шестидесяти шести процентов и частично капиталами Братства Семерых в остальном объёме — тридцать четыре процента, обеспеченных лесопилкой Семерых, расположенной на острове Кайвера в Мазнимаре. Тарантировано лишь материальное и начальное строительство вышеупомянутого особняка. Весь последующий ремонт и содержание является полной ответственностью Вореля Фоксглава и его потомков в вышеозначенный период в сто лет. По прошествии этого срока, в Адагия года 4724 от основания Авессалома, особняк Фоксглавов со всеми прилегающими землями на одну милу в округе и под землёй немедленно переходит в вечное владение Братства Семерых, со всеми постройками особняка, его парком и улучшениями, сделанными людьми из его обитателей. А чтобы наша сделка, концессия, гарантия, расписка и иск имели лучшую бессрочную силу и защищённость, мы прилагаем печать Мазнимара к данной хартии, которая послужит вместо подписи, дабы имена Братства не были упомянуты в этом или каком-либо другом документе.



В. ГОРОДСКОЙ ДОМ ФОКСГЛАВОВ (КО 6)

Городской дом Альдерна Фоксглава по логике вещей — первая остановка персонажей в городе для поиска информации, связанной с письмом, но, к сожалению, это ещё и самое логически обоснованное место для первой попытки культистов Живодёра перебить персонажей.

Дом расположен в районе Большой Арки, неподалёку от Среброзвёздной площади. В нём уже много месяцев никто не живёт, хотя собственником по-прежнему числится Альдерн. Поскольку его ещё не объявили мёртвым, всё это время дом пустовал. У юстиция Айронбрайра есть дубликаты ключей от дома, но несмотря на то, что культисты уже вынесли из дома всё ценное и уничтожили все найденные ими улики, указывавшие на их связь с Альдерном, они проглядели тайник, в котором Альдерн хранил личные мелочи. Если у персонажей есть ключ Альдерна, дизайн его головки должен дать им подсказку для поиска тайника.

Дом в три этажа высотой. Окна первого этажа заколочены досками по указанию культа Живодёра. Проверка Дипломатии со СЛ 20 для сбора информации в окрестностях позволяет узнать, что плотники заколотили дом ночью, не так давно. Задняя дверь тоже заколочена, но парадная только заперта (проверка Механики со СЛ 30 для открытия замка). Попытки вломиться в дом силой днём, несомненно, привлекут внимание городской стражи, но никто не скажет ни слова, если войти в дом при помощи ключа.

СУЩЕСТВА: юстиций Айронбрайр подозревает, что, как только персонажи покончат с Альдерном, они воспользуются уликами, найденными в особняке, и посетят это здание. Он подготовил засаду, оставив в доме двух безликих охотников — аберраций из болот, способных принимать облик человека. Айронбрайр

«позаимствовал» их у новой хозяйки Занеши, чтобы они приняли обличье Альдерна и его жены Айши Фоксглав. Оба ждут подходящего момента на первом этаже, но как только они понимают, что в «их» доме чужаки, они окликают персонажей и ищут их, делая вид, что рады угостить гостей домашним ужином на кухне. Это, конечно же, уловка. Как только твари будут готовы, они принимают истинный вид и атакуют.

БЕЗЛИКИЕ ОХОТНИКИ (2)

ОПЫТ	КО	ПЗ
1 200 каждый	4	42 каждый

Хаотичная злая средняя аберрация (перевёртыш).

Иници. +7; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +2.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 13, врасплох 14 [+4 естественная броня, +3 Лвк].

ПЗ: 42 (5d8+20).

Стойкость +5, **Реакция** +4, **Воля** +6.

СУ: 5/колющее или режущее.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: искусно сделанный длинный меч +8 (1d8+4 / 19–20), крушащий удар +6 (1d6+2 и захват).

Занимаемое пространство: 5 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Особые атаки: кровопийца, атака исподтишка +2d6.

Псевдозаклинания (УЗ 5; концентрация +8):

Постоянные — полиглот.

ТАКТИКА

В бою: безликие охотники пытаются постоянно брать в тиски одного из врагов, по возможности сражаясь возле стен, чтобы их самих не взяли в тиски.

Боевой дух: безликие охотники сражаются, пока один из них не будет убит; оставшийся пытается убежать. Он не возвращается в логово в башню Теневых часов, поскольку боится, что Занеша накажет



АЙША ФОКСГЛАВ



ГОРОДСКОЙ ДОМ ФОКСГЛАВОВ

ВТОРОЙ ЭТАЖ

ТРЕТИЙ ЭТАЖ



ПЕРВЫЙ ЭТАЖ



ТАЙНИК



1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ

ЛЕСТНИЦА ● ВВЕРХ ● ВНИЗ

его за провал. Вместо этого он пытается сбежать в Гриболота.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, **Лвк:** 17, **Вын:** 18, **Инт:** 13, **Мдр:** 15, **Хар:** 16.

БМА: +3; **МБМ:** +7 (+11 при захвате); **ЗБМ:** 20.

Черты: Боевые рефлекс, Обманщик, Улучшенная инициатива.

Навыки: Блеф +10, Изворотливость +19, Ловкость рук +8, Маскировка +14 (+24 при использовании смены формы), Скрытность +11; **Модификаторы народа:** +8 к Изворотливости, +4 к Маскировке.

Языки: акван, всеобщий; полиглот.

ОС: безликий, сжатие, смена формы (средний гуманоид, иной облик).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Безликий (Св): в обычном облике у безликого охотника нет узнаваемых черт лица. Он получает бонус +4 к испытаниям против атак или эффектов, воздействующих на восприятие, включая атаки взглядом, запахами, звуком и похожими эффектами. Этот бонус не действует против иллюзий.

Кровопийца (Экс): при успешной проверке захвата безликий охотник присасывается к существу и при условии сохранения захвата пьёт кровь в конце каждого раунда, нанося жертве 1 урон Выносливости.

Смена формы (Св): безликий охотник может неограниченно принимать форму среднего гуманоида, но ему нужно 10 минут без отвлечений, чтобы изменить своё тело. Трансформация болезненна, но при этом безликий охотник может неограниченное время находиться в принятом им облике. Он может вернуться к изначальному облику в качестве быстрого действия, получая при этом бонус +2 (боевой дух) к проверкам атак, урона, навыков и испытаниям на 1 раунд. Приняв облик, безликий охотник сохраняет все способности, при этом не получая способности существа, чей облик он принимает. Безликий охотник получает бонус +10 к проверкам Маскировки во время использования этой способности.

Сжатие (Экс): это существо может передвигаться, занимая $\frac{1}{4}$ своего обычного пространства без протискивания или $\frac{1}{8}$ при протискивании.

СОКРОВИЩА: в каминной доске на четвёртом этаже есть тайник. Эта доска украшена двумя головами рычащих львов с каждой стороны. Если персонажи нашли связку ключей Альдерна в особняке Фоксглавов, то они понимают, что львы точь-в-точь такие же, как на головке таинственного ключа. Проверка Внимания со СЛ 20 позволяет обнаружить маленькую замочную скважину в глотке одной из львиных голов. Для открытия тайника без ключа требуется успешная проверка Механики со СЛ 30.

В тайнике в хозяйской спальне есть одна из записок Фоксглава: мешочек с 200 пм и маленький деревянный ларец с несколькими юридическими документами касательно права собственности на городской дом, а также документы на особняк Фоксглавов. Документ гласит, что семейство Фоксглавов дало только две трети суммы на строительство особняка 80 лет назад, остальное предоставила группа под названием Братство Семерых. В конце документа также есть необычное условие, согласно которому через 100 лет право собственности на особняк Фоксглавов и земли в пределах мили «в округе и под землёй» переходит к Братству.

Под ларцом находится тонкая книга учёта — большинство записей самые обыденные, но несколько заметок в конце должны привлечь внимание персонажей. Это около десятка записей за последние три месяца, озаглавленные как «Поездка Айши в Авессалом», каждая из которых указывает, что Фоксглав платил какому-то «Б-7» по 200 зм в неделю за её «поездку», передавая плату в середине каждой недели, в полночь, в месте, именуемом «лесопилка Семерых». Проверки Знания (краеведение) со СЛ 15 достаточно для определения местоположения лесопилки, также как и проверки Дипломатии со СЛ 15 для сбора информации.



ЧАСТЬ ШЕСТАЯ: ЛЕСОПИЛКА СЕМЕРЫХ

Кульť Норгорбера — сложный организм, но этот бог убийств, тайн, алчности и яда и не принял бы другого. История культа в Магнимаре уходит во времена его основания более ста лет назад, когда некто, кого шёпотом называют Вечным человеком, заложил его основы в Магнимаре — он сделал так, чтобы культ Норгорбера всегда был в самом сердце, разуме и душе города. Сегодня по соседству функционируют несколько ветвей этого культа, хотя отнюдь не всегда они сотрудничают. Например, у культа Живоде́ра свои планы на город...

Многие из воровских гильдий города посвящают маленькие часовенки Норгорберу в облике «Серого господина». Тайные секты заговорщиков, почитающие его как бога тайн, знают его под именем «Жнец добрых имён». А те, кто видит божественность в ядах, называют его «Чернопалым». Однако самыми мрачными и опасными его последователями считаются Вестники Живоде́ра — они зовут Норгорбера «Отцом-Живоде́ром». Эти фанатичные убийцы — не наёмные головорезы; они убивают не ради денег, а ради извращённого удовольствия. Вестники Живоде́ра считают, что все их убийства служат более высокой цели: жертвы являются их лидерам в видениях, и это считается божественными посланиями от Отца-Живоде́ра. С каждым убийством общество меняется — деяния, которые могла бы совершить жертва, остаются несовершенными, и жизни всех, кто знал жертву, изменяются, пусть это и едва заметно. За много лет, даже столетий, убийства могут сформировать народы и определить будущее. И когда произойдёт Последнее Кровавопускание, тогда Отец-Живоде́р откроет своему стаду цель формирования общества путём смерти.

В жилах Вестников Живоде́ра из Магнимара течёт древняя кровь культа-родоначальника, существовавшего сотни лет в упадочном челийском городе Вайр. Но ныне магнимарская ветвь во многом самостоятельна. С момента исчезновения Вореля Фоксглава культом руководит эльф Айронбрайр — этот жрец-долгожитель ведёт двойную жизнь, будучи одним из городских судей, и он весьма эффективно использует это прикрытие. Мало кто мог бы заподозрить, что юстиций, один из правящих судей города — культист бога убийств. Он помог создать наполовину тайное общество Братства Семерых (при помощи шестерых других торговцев, среди которых были Ворель Фоксглав) для прикрытия культа и в течение десятилетий то и дело пользовался растущим (но всегда небольшим) штатом убийц для получения дополнительного дохода. Заказ от Красного Богомола на образцы болезни Вореля является лишь одной из таких подработок, но увлечение Айронбрайра Занешей куда более личное. Поначалу юстиций был уверен, что она интересуется им из-за его связей среди судей Магнимара, но на самом деле ей были нужны Вестники Живоде́ра. Айронбрайр не знает, что на самом деле Занеша предана Карзугу и считает юстиция всего лишь орудием. Чтобы склонить его к сотрудничеству, она зачаровала Айронбрайра

и много месяцев держала его под магическим контролем. Пользуясь этим влиянием, она посылает культистов убивать не тех, кого хочет Норгорбер, но тех, чьи алчные души быстрее наполнят рунный колодец Карзуга.

Несмотря на то, что сам Айронбрайр — убийца и предатель Магнимара, он вовлечён в новые убийства не по собственной воле, и если персонажам удастся освободить его от контроля Занеши, он даже сможет провести их к её логову. Если сделать это не получится и он будет убит, то персонажей ждёт много других улик на лесопилке Семерых, которые позволят выйти на Занешу.

ОПИСАНИЕ ЛЕСОПИЛКИ

Лесопилка Семерых — одна из многих действующих на берегах островка Кайвера. Снаружи она выглядит как обычная лесопилка, и хотя там действительно обрабатывают древесину, главное её предназначение — служить прикрытием Братству Семерых и быть безопасным местом для встреч. Хотя лесопилка с виду совершенно ничем не примечательна, информация, которую персонажи могут добыть в городском доме Фоксглавов, должна раскрыть им страшную правду.

Стены лесопилки деревянные, все двери — обычные незапертые деревянные, за исключением входных, обе из которых заперты (необходима проверка Механики со СЛ 30). Деревянные полы отшлифованы до блеска шагами тех, кто здесь проходил. Пилу вращают четыре водяных колеса под лесопилкой (зона Г3), грохот и скрежет которых постоянно наполняет помещение.

II ВНЕШНИЕ МОСТКИ



Это деревянное сооружение возведено над устьем реки Йондабакари и опирается на массивные деревянные столбы, вбитые в дно реки. Деревянные мостки огибают северный угол здания, и к двери с восточной стороны прямо над уровнем воды спускается лестница. Вода, бурлящая под четырьмя водяными колёсами, наполняет воздух грохотом и брызгами.

При наблюдении снаружи лесопилка кажется совершенно обычной. Древесина поступает в затон возле лесопилки, откуда бревна втаскивают через два желоба в зону Г4 при помощи верёвки и подъёмных блоков. Раз в три дня обработанная древесина или дрова вывозятся на больших подводах.

Г2 ПОГРУЗОЧНАЯ ПЛАТФОРМА



Весь первый этаж — это зона погрузки. Из отверстия в потолке, ведущего на следующий этаж, висят спутанные верёвки и стропы для подъёма брёвен. Рядом лестница, ведущая наверх. К югу, рядом с оборудованием, к которому можно подойти через четыре низкие двери, стоят две крепких телеги. Комнату наполняет грохот и скрежет машин.

Можно подняться по верёвке и стропам на верхний этаж при успешной проверке Лазания со СЛ 10, но по лестнице добраться до того же места гораздо проще. Четыре низких двери к югу ведут в рабочие зоны, где вдоль южной стены лесопилки тянутся приводимые в движение водяными колёсами механизмы, которые в свою очередь приводят в действие пилорамы и пилы на верхнем этаже. Пока колеса вращаются, проверки Внимания в этой комнате получают штраф -2.

В частично отгороженной нише в северо-восточной части помещения лежит несколько больших охапок грязного сена. Достаточно проверки Выживания со СЛ 15, чтобы понять, что кто-то большой — возможно, огр или великан — когда-то спал здесь. На самом деле это место некогда было гнездом жуткого мясного голема по имени Пугало, которого взяла в охранники Занеша. Сейчас это чудовище можно найти в зоне Д1 башни Теневых часов.

Г3 ПОД МЕЛЬНИЦЕЙ (КО 5)



Здесь брызги и шум. Четыре огромных колеса ровно вращаются в северной части этого большого помещения, в то время как с южной стороны жужжат приводные ремни, зубчатые передачи, шкивы и толстые верёвки, использующие постоянное течение реки внизу для движения поршней, что грохочут у южной стены.

Рычаги с восточной и западной стороны четырёх колёс некогда позволяли совершить аварийную остановку, но они давно уже прижавали намертво; попытка сдвинуть рычаг приведёт только к его поломке. Чтобы остановить колёса, персонажи должны успешно совершить проверку Механики со СЛ 20 или физически их уничтожить. Можно также при помощи проверки Механики со СЛ 25 повредить механизмы в любом месте комнаты (на карте указаны заштрихованными клетками). Если результат обеих проверок хотя бы на 5 меньше указанной сложности, персонаж попадает в механизм и получает 1d6 урона. Он также должен пройти испытание Реакции со СЛ 15, чтобы его не затянуло в шестерёнки ещё на 3d6 урона. Каждый раунд он может попытаться пройти новое испытание (или проверку Изворотливости со СЛ 20), чтобы спастись; иначе он продолжает получать 3d6 урона в раунд.

Попытки уничтожить водяные колеса (твёрдость 5, прочность 120, СЛ ломания 30) или механизмы (твёр-

дость 8, прочность 60 на клетку в 5 футов, СЛ ломания 26) атак ближнего боя приводит к необходимости проходить испытание Реакции со СЛ 15 каждый раунд, чтобы персонажа не затянуло в механизмы. Остановка колёс делает пилорамы в зоне Г5 безопасными.

СУЩЕСТВА: здешним механизмам нужны постоянное обслуживание и ремонт. Это задача трёх культистов, работающих посменно день и ночь. Культисты во время работы не носят своих облачений, но их бритвы и маски всегда под рукой. Поначалу они встречают чужаков с обманчивым дружелюбием, говоря, что они не принимают посетителей и если нужна помощь, то надо поговорить с управляющим лесопилкой. Если персонажи спрашивают имя и адрес управляющего, культисты спокойно улыбаются, говорят, что не имеют права распространять такую информацию, и медленно окружают пришельцев. Как только они берут врагов в тиски, они надевают маски и атакуют.

Пока персонаж находится в клетке, смежной с внешней стеной, он в безопасности. Как только в бою он проходит через любую другую клетку, он передвигается как по пересечённой местности и должен проходить испытание Реакции со СЛ 15, как указано выше, чтобы его не затянуло в механизмы или водяное колесо. Персонаж, попавший в водяное колесо, через 1d3 раунда попадает в реку. Культисты хорошо знакомы с механизмами в комнате и могут передвигаться между ними свободно (хотя для них это всё равно считается пересечённой местностью).

КУЛЬТИСТЫ ЖИВОДЕРА (3)

опыт	КО	ПЗ
600 каждый	2	21 каждый

Человек, жрец Норгорбера 1 / плут 2.

Нейтральный злой средний гуманоид [человек].

Иниц.: +7; **Восприятие:** Вниманье +10.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 13, врасплох 12 (+2 броня, +3 Лвк).

ПЗ: 21 (3d8+5).

Стойкость +3, **Реакция** +6, **Воля** +4.

Защитные способности: уклонение.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: искусно сделанная боевая бритва +5 (1d4+2 / 19-20).

Дистанционная: ручной арбалет +4 (1d4 / 19-20).

Особые атаки: божественная сила (2 / день, негативная энергия, 1d6, СЛ 9), атака исподтишка +1d6.

Псевдозаклинания (УЗ 1; концентрация +3):

5 / день — двойник (1 раунд), кровопускание (1 раунд).

Подготовленные заклинания (УЗ 1; концентрация +3):

1 — изменение облика^{сф} (СЛ 13), приказ (СЛ 13), щит веры.

0 (неограниченно) — кровотечение (СЛ 12), починка, свет.

^{сф} заклинание сферы; **Сферы:** обмана, смерти.

ТАКТИКА

В бою: культист Живодёра сотворяет щит веры в первом раунде боя, если может, оставляя приказ для чрезвычайной ситуации, если ему надо замедлить преследование. Здесь, под лесопилкой, какой-нибудь культист может попытаться применить сбивание с ног или



АДЕПТЫ
ЖИВОДЁРА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
САМОЕ ЖУТКОЕ
УБИЙСТВО

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ТВАРЬ НА ЧЕРДАКЕ

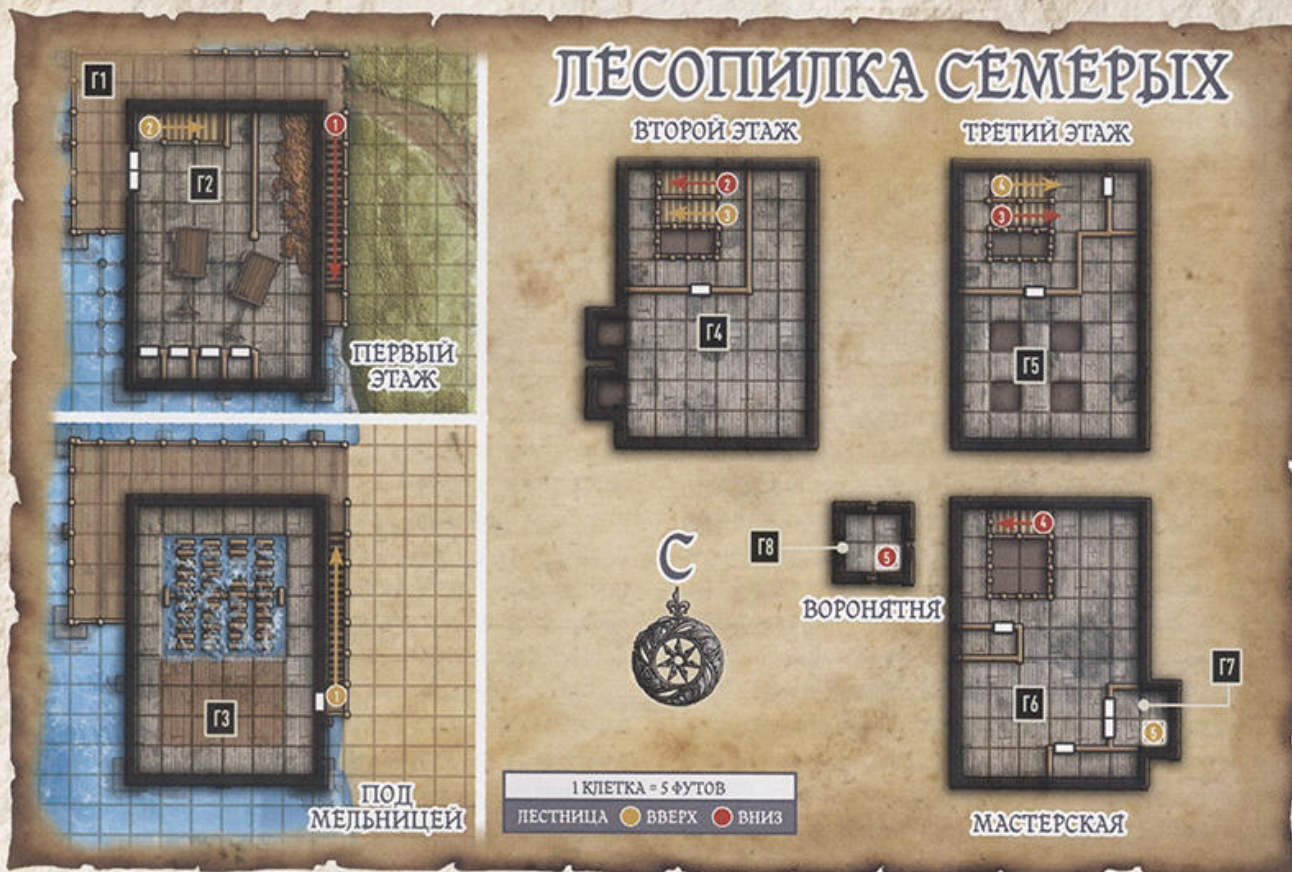
ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ХОДЯЧАЯ ЖУТЬ

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ:
ЗЛОЙ ДОМ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
В ПОГОНЕ
ЗА ЖИВОДЕРОМ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЛЕСОПИЛКА
СЕМЕРЫХ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ТЕНИ ВРЕМЕНИ



БОЙ НА ЛЕСОПИЛКЕ

Хотя различные зоны лесопилки представлены как отдельные сцены, как только культисты понимают, что на них нападают, события начинают развиваться быстро. Если звук схватки не встревожит культистов на других этажах, это должен сделать какой-нибудь сбежавший культист. Предполагается, что, как только бой начался, персонажи столкнутся с несколькими волнами культистов — когда одна группа перебита, появляется другая, чтобы продолжить бой. Кульминацией должно стать вступление в бой юстиция Айронбрайра и его союзников.

Группы, которые сумели воспользоваться преимуществом скрытности, быстро обнаруживают, что сцены стали чуть проще: у всех обитателей лесопилки есть атака исподтишка, и уничтожение культистов по одному или два за раз даёт им гораздо меньше возможностей взять врага в тиски и воспользоваться преимуществами уровней плута.

таран против персонажа, не вооружённого оружием ближнего боя, и толкнуть его в механизм.

Боевой дух: если один из культистов убит, остальные пытаются убежать по лестнице наверх, чтобы объединиться с собратьями и защищать лесопилку.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, **Лвк:** 17, **Вын:** 13, **Инт:** 10, **Мдр:** 14, **Хар:** 8.

БМА: +1; **МБМ:** +2; **ЗБМ:** 15.

Черты: Избирательная божественная сила, Обращение с особым оружием (боевая бритва), Улучшенная инициатива, Фехтование.

Навыки: Акробатика +9, Внимание +10, Запугивание +5, Знание (краеведение) +6, Лазание +7, Ловкость рук +9, Скрытность +9.

Языки: всеобщий.

ОС: воровской приём (плут-фехтовальщик), поиск ловушек +1.

Снаряжение: кожаный доспех, ручной арбалет и 10 болтов, искусно сделанная боевая бритва, маска Живодёра, 20 зм.

Г4 СКЛАД ДРЕВЕСИНЫ (КО 6)



Этот огромный склад заполнен горами бруса, дров и прочей готовой продукции, ждущей отгрузки. Система блоков на рельсах покрывает потолок, тут и там висят верёвки, чтобы при необходимости поднимать товар. У южной стены грохочут машины, в то время как рядом находятся два желоба с лебёдками, при помощи которых можно поднимать брёвна из затона вниз. Четыре отверстия в потолке ведут на этаж выше; желоба проходят сквозь каждый из них, подводя сырьё к пилорамам на верхнем этаже. Под каждым отверстием стоит приёмная ёмкость.

СУЩЕСТВА: в этой зоне постоянно (за исключением времени проповедей) находятся четверо культистов Живодёра, которые проверяют пиломатериалы, сортируют продукцию и готовят товар

к отправке. Как и их собратья внизу, они встречают гостей улыбками и медленно берут их в тиски перед атакой. Они не носят масок или одеяний, но их бритвы спрятаны в этом помещении. По ночам культисты выходят с ними на улицы и охотятся за возможными жертвами.

КУЛЬТИСТЫ ЖИВОДЁРА (4)

ОПЫТ 600 каждый	КО 2	ПЗ 21 каждый
--------------------	---------	-----------------

(см. стр. 117).

Г5 ПИЛОРАМЫ (КО 6)



Пол засыпан толстым слоем опилок, две пилорамы и пилы установлены над отверстиями в полу. Ещё два отверстия оборудованы лебёдками и канатами, чтобы поднимать снизу целые бревна.

Если водяные колёса работают, то пилорамы и пилы с грохотом обрабатывают груды древесины. Эта какофония даёт штраф -4 к проверкам Внимания всем существам в этом помещении. Пилорамы работают от водяных колёс; каждый станок состоит из жёлоба в полу с лезвиями, которые режут подаваемое бревно. Персонаж может вскарабкаться по жёлобу при проверке Лазания со СЛ 5, но должен успешно пройти испытание Реакции со СЛ 5, чтобы не попасть под вращающиеся лезвия. Персонаж, который попадает на одну из четырёх заштрихованных клеток (или которого туда толкнут), может избежать падения под лезвия при успешном испытании Реакции со СЛ 15. Как только персонаж попадает в работающий станок, он получает 6д6 режущего урона, а потом падает в приёмную ёмкость в 10 футах внизу в зоне Г4.

СУЩЕСТВА: днём здесь трудятся четыре культиста Живодёра, аккуратно загружая брёвна в пилорамы. Они встречают незваных гостей, как и их собратья в зонах Г3 и Г4, предупреждая, что это «опасное место», а потом берутся за бритвы.

КУЛЬТИСТЫ ЖИВОДЁРА (4)

ОПЫТ 600 каждый	КО 2	ПЗ 21 каждый
--------------------	---------	-----------------

(см. стр. 117).

СОКРОВИЩА: в чулане в северо-восточном углу помещения на этом этаже находятся два десятка одеяний, которые культисты Живодёра используют во время церемоний или когда охотятся на улицах в ночи. В бочонке в южном углу чулана находится немало добра, снятого с их жертв; культисты держат «общак» из похищенного добра и денег, используя его по мере необходимости. Сейчас в бочонке три мешочка со 100 зм каждый; три зелья дубовой кожи +3; красивый хрустальный графинчик с обсидиановой пробкой стоимостью 300 зм; и маленький деревянный ларец с тремя грубо обработанными алмазами по 200 зм.

Г6 МАСТЕРСКАЯ (КО 4)



Пол засыпан толстым слоем опилок, местами достигая почти фута толщины. Повсюду стоят верстаки, на которых лежат пилы, ручные дрели, рубанки и прочие инструменты для обработки древесины.

Здесь культисты не только работают над различными заказами, но и раз в неделю собираются на проповеди Айронбрайра, который делится с ними своими видениями. В последнее время культисты привлекают сюда жертв живыми, чтобы посмотреть, как Айронбрайр совершает над несчастными ритуал саэдра, прежде чем убить. Обычно трупы убирают два младших культиста, в то время как остальные убирают помещение. Тем не менее проверка Внимания со СЛ 15 позволяет обнаружить много мест, где на полках, засыпанных опилками, виднеются пятна крови,



КУЛЬТИСТ ЖИВОДЁРА



АДЕПТЫ ЖИВОДЁРА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
САМОЕ ЖУТКОЕ
УБИЙСТВО

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ТВАРЬ НА ЧЕРДАКЕ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ХОДЯЧАЯ ЖУТЬ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗЛОЙ ДОМ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
В ПОГОНЕ
ЗА ЖИВОДЕРОМ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЛЕСОПИЛКА
СЕМЕРЫХ

КАРТА ПЯТАЯ:
ЛЕСОПИЛКА
СЕМЕРЫХ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ТЕНИ ВРЕМЕНИ

а на инструментах — куски плоти. Два небольших боковых помещения в этой зоне — пустующие склады.

СУЩЕСТВА: днём на этом этаже работают два культиста, строгая доски или изготавливая пиломатериалы нужных размеров для заказчиков. Как и прочие культисты на лесопилке, они встречают пришельцев с показным беспокойством об их безопасности, прежде чем надеть маски и взяться за бритвы.

**КУЛЬТИСТЫ
ЖИВОДЁРА (2)**

опыт	КО	ПЗ
600 каждый	2	21 каждый

[см. стр. 117].

РАЗВИТИЕ: если персонажи решают дождаться встречи культистов или ритуала и проникнуть в этот момент на лесопилку (такие встречи бывают в полночь в середине каждой недели), то нижние этажи лесопилки будут пусты — все 13 культистов находятся именно в мастерской, где они отодвигают столы к стенам, чтобы

встать полукругом перед Айронбрайром, который произносит молитву, прежде чем прикончить очередную жертву (картёжника в бессознательном состоянии) после ритуала саздра. Культисты вряд ли заметят приход персонажей — дайте группе автоматический предбоевой раунд, если они нападают на культистов во время нечестивой молитвы. Конечно, бой с культистами Живодёра и юстицием Айронбрайром вместе является сценой с КО 10 — это очень трудно, но не невозможно для группы персонажей 7-го уровня.

17 КАБИНЕТ АЙРОНБРАЙРА (КО 7)

Оба входа в эту комнату — двустворчатая дверь и дверца люка в потолке — заперты. Персонаж, которому удастся совершить проверку Механики со СЛ 30, может вскрыть замки; иначе их придётся выбивать, если ключа (который носит при себе Айронбрайр) нет под рукой.



Стены этой комнаты увешаны кошмарными украшениями — лицами людей, растянутыми на деревянных рамках полосками кожи или чёрными шнурами. На каждом лице чуть отличающееся от прочих выражение страдания. Все лица взирают на тесное помещение, в котором стоит стол, кресло-качалка с высокой спинкой и низкая койка, заваленная грубыми одеялами. Лестница в юго-восточном углу ведёт к люку в потолке.

СУЩЕСТВО: последние несколько десятилетий после исчезновения Ворея Фоксглава культ Живодёра возглавляет эльф-жрец Норгорбера по имени Айронбрайр. Его положение в Магнимаре только укрепляет безопасность культа, но то, что он недавно попал под чары ламии-матриарха Занеши, возможно, безнадежно пошатнуло его репутацию в глазах соратников.

Дом юстиция Айронбрайра находится в Алебастровом квартале Магнимара, но он бывает там редко, оставляя его на попечение маленькой армии слуг, и принимает гостей, только когда этого требует его роль юстиция. Остальное время он либо проводит здесь, либо охотится на улицах, либо навещает свою любовницу Занешу в башне Теневых часов.

Айронбрайр один из Покинутых — эльф, воспитанный вне эльфийского общества людьми. Как и большинство из Покинутых, Айронбрайр вырос на улицах, а конкретно — в городе Вайр в северо-западной Челии. На улицах Вайра он быстро усвоил законы Норгорбера, и когда странствия привели его в Магнимар, он уже был практикующим жрецом бога убийств.

Сегодня Айронбрайр — мужчина с суровым лицом, который поверил, что наконец-то нашёл любовь, хотя на самом деле он просто зачарован предметом своей страсти. Он скрывает от последователей имя Занеши, скорее из ревности, что её могут увести, чем по какой-то иной причине.

Айронбрайр предпочитает позволить культистам разбираться с незваными гостями, но, как только они начинают прибегать в зону Г6, говоря о проблемах, которые

**ЮСТИЦИЙ
АЙРОНБРАЙР**

создают персонажи внизу, он надевает маску жнеца и идёт разбираться со всем лично — он жаждет принести лица персонажей, натянутые на рамки, в дар Занеше. Он не намерен разговаривать с персонажами, но, если им удастся вовлечь его в пару раундов разговора, успешная проверка Проницательности со СЛ 25 позволяет понять, что Айронбрайр находится под влиянием чар.

ЮСТИЦИЙ АЙРОНБРАЙР

ОПЫТ
3 200

КО
7

ПЗ
61

М, эльф, жрец Норгорбера 6 / плут 2.

Нейтральный злой средний гуманоид (эльф).

Иниц.: +6; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +13.

ЗАЩИТА

КБ: 26, касание 20, врасплох 19 (+4 броня, +6 Лвк, +3 отражение, +1 уклонение, +2 щит).

ПЗ: 61 (8d8+22).

Стойкость +6, Реакция +11, Воля +7; +2 против очарования.

Защитные способности: уклонение.

Невосприимчивость: сон.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: +1 короткий меч +12 (1d6 / 19–20).

Дистанционная: искусно сделанный ручной арбалет +12 (1d4 / 19–20 и яд).

Особые атаки: божественная сила [4 / день, негативная энергия, 3d6, СЛ 14], атака исподтишка +1d6.

Псевдозаклинания (УЗ 6; концентрация +8):

5 / день — введение в ступор, двойник (6 раундов).

Подготовленные заклинания (УЗ 6; концентрация +8):

3 — внушение^с [СЛ 15], призыв чудовища III, рассеивание магии.

2 — кошачья грация, медвежья стойкость, невидимость^с, паралич (гуманоид) [СЛ 14], скрытое мировоззрение.

1 — исцеление лёгких ранений, милость божества, приворот (гуманоид)^с [СЛ 13], приказ [СЛ 13], щит веры.

0 (неограниченно) — первая помощь, починка, свет, чтение магических текстов.

^с заклинание сферы; Сферы: обмана, обольщения.

ТАКТИКА

Перед боем: Айронбрайр готовится к бою, сотворяя заклинания медвежьей стойкости, кошачьей грации, щита веры и невидимости.

В бою: Айронбрайр предпочитает отправить культивистов в ближний бой, сам держась позади, чтобы с дистанции использовать заклинания и проводить энергию. Как только он сотворит дистанционные заклинания, он берёт магический меч и перемещается ближе, собираясь взять врага в тиски. Если он сражается сам, то пытается рассчитать время так, чтобы сотворить заклинание призыва чудовища III и призвать дополнительного союзника, чтобы взять героев в тиски. Он предпочитает призывать этим заклинанием 1d3 лемуров, чтобы получить побольше союзников для окружения врага, а не одного мощного союзника. Айронбрайр также предпочитает сражаться в более просторных зонах, где может воспользоваться преимуществом движения, и потому пытается для сражения бежать в зону Г6 как можно скорее.

Боевой дух: пока он остаётся под влиянием эффекта заклинания Занеши *приворот (чудовище)*, Айронбрайр сражается насмерть. Если эффект заклинания исчезает, он внезапно осознаёт, что ламия-матриарх его использовала, и тут же предлагает персонажам сделку, как указано в «Развитии». Если персонажи отказываются заключать сделку, он пытается бежать в город — Айронбрайр бросает здесь всё и пытается вернуться в Вайр, чтобы начать там новую жизнь.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 8, Лвк: 22, Вын: 12, Инт: 14, Мдр: 15, Хар: 13.

БМА: +5; МБМ: +4; ЗБМ: 24.

Черты: Живучесть, Избирательная божественная сила, Подвижность, Уворот, Фехтование.

Навыки: Блеф +12, Внимание +13, Дипломатия +8, Запугивание +8, Знание (краеведение) +11, Знание (религия) +11, Скрытность +17, Языкознание +7.

Языки: варисийский, всеобщий, драконий, дьявольский, полуросличий, эльфийский.

ОС: воровской приём (плут-фехтовальщик), поиск ловушек +1.

Боевое снаряжение: *жест исцеления серьёзных ранений* (12 зарядов); Прочее снаряжение: мифральная кольчужная рубашка, +1 баклер, +1 короткий меч, искусно сделанный ручной арбалет и 10 отравленных болтов (яд дроу), маска жнеца, ключ к зоне Г7.

СОКРОВИЩА: вид лиц жертв Айронбрайра ужасен, но стоят они немного. А вот большой ящик заполнен мелочами, которые юстиций за много лет у них отобрал. Многие имеют историческую ценность, включая книги, морские карты, гравюры обширных горных массивов и дольменов с картами, несколько брошюр с обсуждением «забытой» школы магии, известной как алхимия (при проверке Знания (магия) со СЛ 15 можно понять, что это — полная чушь), и красивая картина, на которой изображён город с высокими ледяными соборами и куполами, вырезанный из льда замёрзшего водопада (картина стоит 200 зм).

Внизу лежат несколько книг. Первая — книга заклинаний, украшенная двумя переплетёнными змеями (красной и зелёной). На страницах этой книги записаны следующие заклинания: *волшебная стрела, кошачья грация, ледяное прикосновение, лисья хитрость, магический доспех, масло, мерцание, опаляющий луч, паутина, паучьи лапы, увеличение гуманоида, удар молнии, уменьшение предмета, ускорение и шоковое прикосновение*. Вторая книга — красивый старинный трактат с тонкой филигранью и многочисленными рисованными иллюстрациями. Книга называется «Змиевы Тейн: сказки Старейших». В книге собраны сказания о Тейн — самой страшной группе злобных фей, известных как Искажённые, о титанах войны и безумия, измышлённых и воплощённых Старейшими. Говорят, Тейн были ужасны с виду, и предания рассказывают о том, как они вторгались в земли смертных, где уничтожали королевства огненными бурями, топтали замки и пожирали драконов. Среди видов Тейн описываются такие чудовищные



АДЕПТЫ ЖИВОДЁРА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
САМОЕ ЖУТКОЕ
УБИЙСТВО

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ТВАРЬ НА ЧЕРДАКЕ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ХОДЯЧАЯ ЖУТЬ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗЛОЙ ДОГ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
В ПОГОНЕ
ЗА ЖИВОДЁРОМ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЛЕСОПИЛКА
СЕМЕРЫХ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ТЕНИ ВРЕМЕНИ



твари, как Бармаглот (чешуйчатая огненная бешеная тварь), Трасфир (также известный как Спящий Холм Тьмы, химерическая тварь, обмотанная цепями и участвовавшая, если верить книге, в Трёхтысячелетней войне Старейших) и Сард (Буря Безумия, тварь, созданная из сучьев, шипов и страданий, древний вяз из Ведымоlessя, которому Старейшие дали жизнь и ненависть). Этот красивый и редкий том стоит 500 зм.

Наконец, есть тонкая книжница в самом низу сундука, которую юстиций Айронбрайр использовал одновременно как книгу счётов и дневник. В последнем он всё записывал шифром, который усердно разрабатывал на основе драконьей, эльфийской и дьявольской письменности. Персонаж, который умеет читать на всех этих трёх языках, может сделать проверку Языкознания со СЛ 25 после 2d4 дней изучения, чтобы расшифровать запутанный шифр. Если персонажу удастся это сделать, он находит достаточно улик, чтобы отправить Айронбрайра на виселицу. Если персонажи ещё не поняли, что главный виновник убийств — не Айронбрайр, дневник указывает на это. В дневнике находятся указания, что некто, кого Айронбрайр называет «преlestной Занешей», похитила его сердце и подарила ему новый метод убийства. В дневнике почти нет информации об этой Занеше, но здесь указывается, что он посещал её десятки раз в северной части Магнимара, в месте, называемом башня Теневых часов.

В книге счётов также указано, что Айронбрайр получил плату от Красного Богомола за доставку «наследства Вореля». Речь идёт о смертоносном грибе, собранном в зоне Б37 особняка Фоксглавов и отосланном мрачной группе убийц, базирующейся на Медиогальти. В настоящий момент это тупиковый путь, по которому персонажи навряд ли пойдут, но эта сделка играет важную роль в серии приключений *Curse of the Crimson Throne*.

РАЗВИТИЕ: если Айронбрайр освобождается от наложенного Занешей заклинания *приворот (чудовище)*, вся его ярость сразу же направляется на матриарха-ламию. Он немедленно прекращает бой с персонажами, даже бросает оружие наземь и падает на колени, моля о пощаде. Если персонажи глухи к его мольбе, он пытается бежать. В противном случае он предлагает персонажам сделку — он рассказывает, что Занеша стоит за всеми убийствами как в Сэндпоинте, так и в Магнимаре и что именно она использовала Братство Семерых в собственных целях (Айронбрайр тщательно пытается оправдать участие культа в создании нынешней ситуации влиянием Занеши и делает всё, чтобы Норгорбер остался в стороне). Взамен он просит, чтобы в течение 12 часов персонажи его не преследовали (Айронбрайру хватит этого времени, чтобы убраться из Магнимара), и обещает им выдать не только местоположение Занеши, но также рассказать о её охране и телохранителях. Последнее он говорит только в том случае, если считает, что может доверять персонажам. Он знает о Пугале, а также о том, сколько безликих охотников Занеша держит в башне (всего их трое), и даже сможет вкратце описать способности ламии-матриарха.

Г8 ВОРОНЯТНЯ



Здесь у северной стены стоит деревянный ящик с дверцей из железной сетки. Внутри сидят три необычайно молчаливых ворона. На стоящем рядом столе стоит узкая корзинка с птичьим кормом, перо и пузырёк чернил, а также лежат несколько листов тонкой бумаги, придавленной полированным камнем.

Это почтовые вороны, что можно понять при успешной проверке Дрессировки со СЛ 12 или Знания (краеведение или природа) со СЛ 15. Айронбрайр использует воронов для связи с Занешей; если персонажи используют *разговор с животными*, они могут это узнать за несколько кусочков птичьего корма из корзинки на столе, в придачу к тому факту, что птицам очень нравится летать к башне «дамы-змеи». Если воронов отпустить, они сразу же со всех крыльев полетят на север. Если хотя бы один из персонажей сможет уследить за воронами, пройдя проверку Внимания со СЛ 20, и пронаблюдает за ними с достаточно высокой точки (воронятни для этого хватит), он увидит, что вороны пролетают под Мостом Ярости на север, чтобы сесть на вершине одной из самых высоких башен под древним каменным мостом — на башне Теневых часов.

РАЗОБЛАЧЕНИЕ АЙРОНБРАЙРА

Хотя схватка с юстицием Айронбрайром не может сразу покончить с угрозой, которую для Магнимара представляет Занеша (и действительно, по замыслу ламии-матриарха культ всегда рассматривался как удобное прикрытие для неё), откровение, что один из городских судей на самом деле был лидером мрачного культа убийц, чревато большим скандалом.

Масштаб скандала в значительной степени зависит от персонажей. Если они по-тихому разберутся с Айронбрайром и его культистами и не дадут расползтись слухам о том, кем он был на самом деле, то исчезновение юстиция станет просто очередной из нераскрытых магнимарских тайн. Однако если персонажи связаны каким-то образом с его смертью, то раскрыть, кем на самом деле был Айронбрайр, — единственный способ не попасть в печально известную тюрьму Магнимара «Круги ада».

Лорд-мэр Хальдмир Гробарас сам разыщет персонажей, чтобы те рассказали ему о том, как они раскрыли этого двуличного эльфа. Толстяк Гробарас также необычайно сообразителен, и пока персонажи объясняют ему ситуацию, он быстро схватывает все нити заговора. Вы можете использовать Хальдмира как хороший способ побудить персонажей продолжать поиск настоящего лидера культа Живодёра — Занеши. Со своей стороны, ламия-матриарх после поражения Айронбрайра предпочитает залечь на дно. Если персонажи надолго задержатся в Магнимаре и не столкнутся с ней, она скоро сама возьмёт дело в свои руки!



АДЕПТЫ
ЖИВОДЁРА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
САМОЕ ЖУТКОЕ
УБИЙСТВО

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ТВАРЬ НА ЧЕРДАКЕ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ХОДЯЧАЯ ЖУТЬ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗЛОЙ ДОМ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
В ПОГОНЕ
ЗА ЖИВОДЕРОМ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЛЕСОПИЛКА
СЕМЕРЫХ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ТЕНИ ВРЕМЕНИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ: ТЕНИ ВРЕМЕНИ

МНОГО ЛЕТ ЗАНЕША ЖИЛА В ДРЯХЛЫХ ОСТРОВЕРХИХ ШПИЛЯХ ЗИН-ШАЛАСТА. ЕЙ ВЫПАЛА ЧЕСТЬ СТАТЬ ОДНОЙ ИЗ ИЗБРАННЫХ САМИМ КАРЗУГОМ И ОТПРАВИТЬСЯ НА ЮГ ДЛЯ СБОРА УРОЖАЯ АЛЧНЫХ ДУШ. В ТО ВРЕМЯ КАК ЕЁ СЕСТРА ЛУКРЕЦИЯ ОТПРАВИЛАСЬ ИСКАТЬ ЖЕРТВЫ В ГЛУХИХ ДЕРЕВНЯХ ЦЕНТРАЛЬНОЙ ВАРИСИИ. ЗАНЕША В ИТОГЕ ПОПАЛА В МАГНИМАР. ОНА ПОДЫСКИВАЛА ИДЕАЛЬНОГО АГЕНТА ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ РИТУАЛА СЭДРА. И ЮСТИИЙ АЙРОНБРАЙР ПРЕВЗОШЁЛ ВСЕ ЕЁ ОЖИДАНИЯ.

Теперь ламия-матриарх может спокойно исследовать город и подыскивать новых алчных кандидатов в жертвы, оставив работу убийц своим подручным. Её нынешняя цель — принести в жертву лорда-мэра Хальдмира Гробараса, одного из самых алчных людей Варисии. Несмотря на то, что эта задача ещё на стадии начального планирования, Занеша может в итоге поставить Магнимар на колени, если позволить её кровожадному плану свершиться.

Занешу привлекла часть Магнимара, известная как Подмостье, из-за социальной напряжённости и царящего там беззакония — здесь она может жить, не опасаясь обнаружения. Её любимое логово находится в башне Теневых часов, одной из нескольких провальных попыток привнести порядок в этот запущенный район.

БАШНЯ ТЕНЕВЫХ ЧАСОВ

Теневые часы спрятаны в тени грязной и почерневшей громадины Моста Ярости, к каменным опорам которого, подобно сорнякам у корней гигантских деревьев, жмутся жалкие по сравнению с ним строения людей. У одной из таких опор притулилась покосившаяся дряхлая часовая башня — рассыпающееся шаткое здание из ветхого камня, дерева и ржавого металла, вздымающееся на невероятную высоту в 180 футов. Наверху, рядом с крышей башни и недалеко от каменного брюха моста, вокруг разрушившейся части здания возведены леса. Часы башни стоят, упрямо показывая три часа, а над ними опасно нависает статуя ангела с обломанными крыльями, словно готовясь к последнему прыжку с рассыпающегося насеста.

Эта башня — маленькое чудо инженерного дела. Местные со дня на день ожидают, что она рухнет, и несколько таверн Подмостья давно уже принимают ставки на то, сколько домов придавит башня и сколько народу погибнет. Сама башня по большей части сделана из известняка, которым обложен скелет деревянных опор, тут и там укрепленных железными стяжками. Каменные стены изъедены ветром, дождями и покрыты грязью. Хотя выщербленная поверхность башни кажется удобной для карабканья вверх, тот факт, что очень многие камни держатся слабо, делает подобный фокус опасным — для карабканья по внешним стенам башни требуется проверка Лазания со СЛ 25. Внутри немногим безопаснее — там находится рассыпающаяся деревянная лестница, известная среди местных как «Жуткая лестница». После десятого труп, когда кто-то попытался взобраться

по этой лестнице несколько лет назад, городские власти приказали закрыть башню.

Но жители Подмостья правду-то знают. Они шёпотом рассказывают, что в часовой башне кто-то живёт. Многие говорят, что видели на фоне ночного неба змееподобную фигуру, выползающую из дыры возле крыши неведомо зачем, в то время как другие говорят, что порой в темноте у подножия башни сидит, затаившись, какая-то тварь в два раза больше человека. Пока никто не осмеливается сходить в башню и проверить эти слухи, но большинство жителей Подмостья в них не сомневается.

В настоящее время в башне Теневых часов живёт Занеша, три зачарованных безликих охотника и обладающий сознанием мясной голем, известный как Пугало. Каждая секция на карте расположена в 20 футах над предыдущей.

Д1 ЛОГОВО ПУГАЛА (КО 7)



Воздух в часовой башне пыльный и сухой. Кучи мусора и горы штукатурки лежат на каменном полу, особенно в юго-западном углу. На северо-востоке стоит телега; шесть частично разрушенных помещений тянутся вдоль северной и восточной стены, двери их распахнуты и перекошены, потолок провалился. Деревянная лестница уходит в полость наверху. Высоко над головой на крепких перекладинах висят четыре огромных бронзовых колокола.

Обрушившиеся помещения раньше использовались как казармы, мастерские и склады, но теперь здесь не осталось ничего ценного. Проверка Выживания со СЛ 15 позволяет понять, что, несмотря на общий ветхий вид здания, здесь в последнее время много ходили — на полу следы средних гуманоидов и пара огромных бесформенных следов, не поддающихся классификации. Они оставлены стражем помещения.

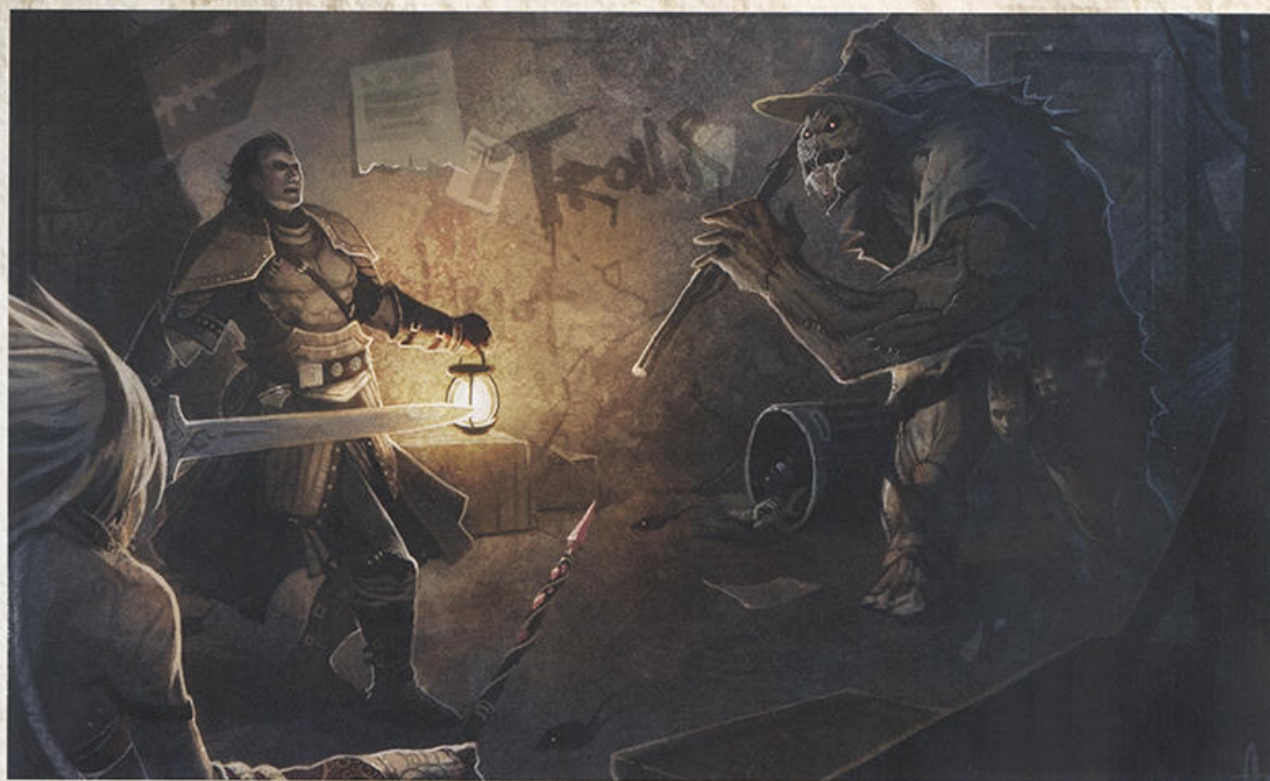
СУЩЕСТВО: в этой зоне живёт чудовище, созданное много десятилетий назад не кем иным, как Ворелем Фоксглавом (одна из многих любезностей, оказанных им Братству Семерых перед печальной кончиной), — существо, прозванное Пугалом. Это бесформенное чудовище из детских кошмаров — мясной голем, который много десятков лет назад благодаря магической случайности обрёл сознание, когда его элементальный дух впал в иступление. Массивную тушу Пугала, в которой от лошади и коровы столько же, сколько от человека, венчает голова идиота, которая



БАШНЯ ТЕНЕВЫХ ЧАСОВ



1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ
ЛЕСТНИЦА ● ВВЕРХ ● ВНИЗ



ухмыляется и пускает слюни, как готескный младенец. Его лицо грубо заплатано, губы частично зашиты. Он одет в солому и грязные лохмотья, испускающие сладковатый запах разложения. С верёвочного пояса Пугало висит нечто похожее на резные тыквы, но при ближайшем рассмотрении становится понятно, что это ужасно вздувшиеся человеческие головы болезненно-жёлтого оттенка. Культисты Живодёра часто использовали Пугало для мелкой грязной работы в городе, порой пугая местный сброд этими вылазками. Твари было позволено жить в зоне Г2 их мельницы. Когда Занеша узнала от Айронбрайра о големе, она заставила привести его к ней и быстро добавила его к своей коллекции приспешников. Хотя на Пугало не действует *приворот (чудовище)* и другие методы магического манипулирования из-за невосприимчивости к магии, он охотно согласился работать на Занешу просто потому, что она предоставила ему большее место для укрытия — тут куда просторнее, чем на лесопилке.

Отдыхая здесь, в часовой башне, Пугало прячется в северо-восточном углу комнаты, а *эльфийский плащ*, который он носит, повышает его способность оставаться незамеченным. Заметив незваных гостей, он остаётся неподвижным и несколько раундов скрывается, прежде чем наброситься на того из персонажей, который зайдёт внутрь помещения достаточно далеко, или атаковать, когда большая часть группы поднимается по лестнице.

ПУГАЛО

ОПЫТ	КО	ПЗ
3 200	7	79

Пробуждённый мясной голем («Бестиарий», стр. 69,

Classic Horrors Revisited, стр. 12).

Хаотичная злая крупная конструкция.

Иниц.: -1; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +9.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 8, врасплох 20 (+12 естественная броня, -1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 79 (9d10+30).

Стойкость +3, **Реакция** +2, **Воля** +3.

СУ: 5/адамантин; **Невосприимчивость:** магия, особенно-сти конструкций.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: +1 *средняя коса* +13/+8 (2d4+8 / ×4) или 2 крушащих удара +13 (2d8+5).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Особые атаки: неповиновение (5% шанс).

ТАКТИКА

В бою: Пугало не преследует врагов по лестнице, но гонится за любым, кто пытается удрать в переулки Подмостья.

Боевой дух: будучи конструкцией и верным культу, Пугало всё же ценит и свою жизнь. Когда у него остаётся меньше 20 ПЗ, он пытается бежать в океан, где сидит много дней, пока не почувствует в себе достаточно храбрости, чтобы выйти и найти кого-нибудь, кого он мог бы заставить починить себя.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 20, **Лвк:** 9, **Вын:** —, **Инт:** 12, **Мдр:** 11, **Хар:** 10.

БМА: +9; **МБМ:** +15; **ЗБМ:** 24.

Черты: Жестокий удар, Обращение с особым оружием (коса), Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (коса), Эксперт (Скрытность).

Навыки: Внимание +9, Лазание +14, Скрытность +12.

Языки: всеобщий, дьявольский.

Прочее снаряжение: +1 коса, эльфийский плащ.



СОКРОВИЩА: проверка Внимания со СЛ 20 при обыске кучи мусора в юго-западном углу позволяет найти заплесневелый мешок, в котором находятся 125 зм, 309 см, чернёное серебряное кольцо стоимостью в 75 зм и серебряное зеркало стоимостью в 50 зм.

РАЗВИТИЕ: Пугало — главный головорез Занеши. Если персонажи слишком затянут с поисками, она может послать Пугало за ними. Пугало прячется возле места, где ночуют персонажи, затем выбирается и нападает на первого одинокого персонажа, которого видит, — тварь нечеловечески терпелива и может выжить несколько дней, прежде чем напасть.

Д2 ЖУТКАЯ ЛЕСТНИЦА (КО 4)

Внутри стен этого обширного помещения идёт винтовая деревянная лестница, поддерживаемая сложной системой деревянных балок, но во многих местах лишённая перил или любой другой опоры. В некоторых местах по две-три ступеньки частично или полностью вывалились.

Лестничный проём выглядит опасным, что правда. Гнилое дерево может выдержать не более одного среднего существа в любой паре соседних клеток. Если дерево перегружено, оно трещит и опасно шатается в течение 1d4+1 раундов. Если к концу этого времени секция всё ещё перегружена, древесина с треском проваливается и любой, кто находится в этой секции, падает вниз в зону Д1. Любой в рушащейся секции может схватиться за ближайшую уцелевшую ступеньку при успешном испытании Реакции со СЛ 15, иначе получает соответствующий урон от падения. Пугало никогда не залезает на лестницу, а Занеша спускается по внешней стене башни под покровом ночи. Только безликие охотники часто ходят по лестнице, но они всегда держатся на расстоянии минимум 10 футов друг от друга.

ЛОВУШКА: если безликие охотники в зоне Д3 наверху замечают какого-нибудь персонажа, они ждут, пока группа поднимется до середины лестницы, прежде чем подрезать несколько умышленно изношенных верёвок, поддерживающих массивные колокола.

Как только верёвки перерезаны, юго-восточный колокол начинает падать и бронза звенит впервые за много лет, раскачиваясь и срываясь с ужасным грохотом. Колокол падает и бьётся о стены, проваливается сквозь секцию ступеней прямо под ним (оставляя провал шириной 10 футов), прежде чем упасть в зону Д1. По пути он может задеть 1d4 персонажей — определите случайным образом, кому не повезло. Любой персонаж, который не услышал звука рвущейся верёвки и треска дерева, считается захваченным врасплох. Следует заметить, что эта ловушка может быть обезврежена только в зоне Д3; если персонажи поднимаются снизу, у них, скорее всего, не будет шанса предотвратить опасное срабатывание ловушки.

ПАДАЮЩИЙ КОЛОКОЛ

Опыт 1200 КО 4

Тип: механическая; Внимания: СЛ 16; Механика: СЛ 20.

Условие: вручную; Перезарядка: ремонт.

Действие: бронзовый колокол падает; несколько целей (1d4 персонажей в зоне Д1 или Д2); атака +15 (6d6 дробящего урона). Колокол делает в лестнице пролом длиной в 10 футов в том месте, где попал в какого-нибудь персонажа. Персонаж, получивший урон от колокола, падает в зону Д1, получая соответствующий урон от падения, если только не пройдёт успешное испытание Реакции со СЛ 15, чтобы схватиться за лестницу.

Д3 КОЛОКОЛА (КО 7)

Здесь на балках, на ржавых цепях и крепких верёвках, висят четыре огромных бронзовых колокола. Над колоколами находятся массивные шестерни и часовой механизм, хотя все они кажутся ржавыми и изношенными, а многих мелких деталей не хватает. Шаткая деревянная винтовая лестница продолжается наверх, но потолка она не достигает, заканчиваясь у отверстия в стене. Оттуда лестница поднимается снаружи башни в комнату, которая, должно быть, находится прямо над колоколами.

Шаткие ступени ведут наверх и уходят сквозь отверстие в стене, выводя в зону Д4 наверху.

СУЩЕСТВА: жуткую лестницу охраняют три зачарованных безликих охотника, которые большую часть времени терпеливо ждут появления незваных гостей, чтобы напасть на них. Первый их шаг — уронить колокол на пришельцев; они больше не готовили ловушек с колоколами, и потому, уронив первый, они затаиваются, ожидая, когда кто-нибудь поднимется по лестнице дальше, чтобы напасть на него.

БЕЗЛИКИЕ ОХОТНИКИ (3)

Опыт 1200 каждый КО 4 ПЗ 42 каждый

(см. стр. 114).

Д4 ВОРОНЯТНЯ В ЧАСОВОЙ БАШНЕ

У южной стороны в этом помещении стоит деревянный ящик с сетчатой железной дверцей, в стене восточнее него находится забитая досками дверь.

В ящике сидит одинокий чёрный почтовый ворон (и любой другой ворон из тех, кого персонажи могли освободить в зоне Г8). Занеша использует этих воронов для передачи сообщений Айронбрайру, когда есть необходимость.

Д5 ЧАСОВОЙ МЕХАНИЗМ

В этой огромной загромождённой комнате находятся гигантские шестерни и часовой механизм. Некоторые из частей механизма намертво прижавели к месту.

Хотя лестница, идущая вверх по внутренней стене часовой башни, шатается, деревянный пол в этой комнате

крепкий. Сам часовой механизм давно сломался — талантливый механикам придётся потратить много месяцев на его восстановление. Хотя комната выглядит злоеще и опасно из-за всех этих шестерёнок, здесь ничего нет.

Д6 АНГЕЛ (КО 9)



Покрытые копотью грязные крыши Подмостья раскинулись далеко внизу под этим головокружительно высоким выступом. Коническая крыша служит опорой ониксовой статуе ангела. Она возвышается над городом как божество, её лицо покрыто грязью, отчего оно приобрело почти демонический вид. В дальнем конце небольшого пространства под крышей, в тени ангела устроено гнёздышко из подушек, шёлковых покрывал и ряда маленьких ларчиков.

Это гнёздышко заключено в частично открытое пространство крыши башни — хитроумные опоры в самой покатой крыше поддерживают статую, находящуюся в 15 футах над центром комнаты.

СУЩЕСТВО: в этом месте Занеша устроила логово, как из-за прекрасного вида на самый бедный район Магнимара, так и из-за уединённости. Она приходит сюда и выходит по внешней стороне башни (она автоматически проходит необходимую для этого проверку Лазания со СЛ 25), обычно стараясь сотворить невидимость, чтобы её не заметили. Она часто проводит ночи в других частях города в человеческом облике в объятиях зачарованных любовников, которые пришлось ей по вкусу во время прогулок среди врагов. Многие из этих «любовников» безумно тоскуют по ней неделями и месяцами после того, как она их бросает, но им повезло — их не убили и не притащили сюда на съедение. Занеша — хищник, что незаметно живёт среди жертв. За многие годы она привыкла к положению в Магнимаре и с удовольствием доверила пожирать алчные души культу Живодёра. Недавно на неё то и дело стали выходить Мокмуриан или его агенты. Поняв, что время возвращения Карзуга близится, она решила поторопить культ. Вербовка Альдерна была идеей Айронбрайра, но Занеша предпочитает считать это достижение своим.

Хотя Занеша сильна, она также осторожна. Когда персонажи проникают в её дом, она, скорее всего, это замечает (если не по звукам схватки с неуклюжим Пугалом, то по падению колокола). Она подготавливается к бою согласно описанию в её тактике, но не выходит искать персонажей — Занеша наблюдает и ждёт, когда они сами к ней придут. Если её прислужники разберутся с проблемой, то тем лучше, но так она хотя бы получит представление о том, как действуют персонажи, если они доживут до схватки с ней.

ЗАНЕША

ОПЫТ
6 400

КО
9

ПЗ
133

Ж, ламия-матриарх, плут 1 (*Pathfinder RPG Bestiary 2*, стр. 175).

Хаотичное злое крупное гуманоидное чудовище (перевёртыш).

Иниц.: +7; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +2.

ЗАЩИТА

КБ: 25, касание 16, врасплох 18 (+1 броня, +8 естественная броня, +7 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 133 (13 КЗ; 12d10+1d8+63).

Стойкость +9, **Реакция** +18, **Воля** +11; +2 против яда; +4 против визуальных эффектов.

Невосприимчивость: воздействующие на разум эффекты; **УКМ:** 19.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 40 футов, плавание 40 футов.

В ближнем бою: пронзающий шип +17/+12/+7 (1d8+8 / 19-20 / ×3 и потеря 1 Мудрости при первом попадании за раунд) или атака касанием +16 (потеря 1d4 Мудрости).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 5 футов (10 футов при атаке пронзающим шипом).

Особые атаки: потеря Мудрости, атака исподтишка +1d6.

Псевдозаклинания (УЗ 12; концентрация +19):

Неограниченно — **приворот (чудовище)** (СЛ 21), **чрево-вещание** (СЛ 18).

3 / день — **внушение** (СЛ 20), **глубокий сон** (СЛ 20), **зеркальное отражение**, **полноценный образ** (СЛ 20), **сновидение**.

ЗАНЕША



АДЕПТЫ
ЖИВОДЁРА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
САМОЕ ЖУТКОЕ
УБИЙСТВО

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ТВАРЬ НА ЧЕРДАКЕ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ХОДЯЧАЯ ЖУТЬ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗЛОЙ ДОМ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
В ПОГОНЕ
ЗА ЖИВОДЁРОМ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЛЕСОПИЛКА
СЕМЕРЫХ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ТЕНИ ВРЕМЕНИ

Дорогая сестрица!

Полагаю, твоя маленькая банда убийц успешно собирает жатву алчных душ для нашего владыки? Оказался ли Магнимар настолько развращённым, как ты надеялась? Наверное, тебе будет интересно узнать, что мой план взрастить урожай алчных душ в этой глуши полностью себя оправдал — качество алчности души при надлежащем уходе намного возрастает. Ты по-прежнему просто вырезаешь саздр на них, когда они подымают? Как грубо! Мой метод гораздо элегантнее. В любом случае я уверена, что твои планы сбора алчности везде и всегда, где ты её находишь «в поле», достаточно хороши. Я просто надеюсь, что твои грубые, невоспитанные и, вероятно, низкопробные жертвы будут хорошо сочетаться с чистотой моих собственных. Если тебе наскучил твой маленький проект, знай, что ты всегда можешь приехать в Черепаший Паром и поработать моей помощницей, сестричка! Когда ты получишь это письмо, форт Ранник уже наверняка будет в наших руках, так что для тебя найдётся много комнат, если ты пожелаешь принять моё щедрое предложение.

О! Пока не забыла! Ты ещё не собрала душу лорда-мэра? Судя по всему, это самые сливки Магнимара — его душа может даже посоперничать с несколькими, развращёнными мной!

Известные заклинания (УЗ 6; концентрация +13):

- 3 (5 / день) — исцеление тяжёлых ранений.
- 2 (7 / день) — невидимость, опаляющий луч.
- 1 (8 / день) — волшебная стрела, исцеление лёгких ранений, плавное падение, убежище [СЛ 18].
- 0 (неограниченно) — всплеск кислоты, магическая рука, мелкие фокусы, обнаружение магии, пляшущие огоньки, починка, призрачный звук [СЛ 17].

ТАКТИКА

Перед боем: если Занеша понимает, что персонажи близко (как в случае, когда безликие охотники роняют колокол), она сотворяет на себя заклинание невидимости и зеркального отражения. Она также активирует способность ложной жизни своего медальона семиконечной звезды.

В бою: Занеша сотворяет полноценный образ для создания иллюзии появляющегося в клубах дыма крылатого демона, который начинает кружить вокруг вершины башни. Затем она пытается использовать атаку исподтишка против ближайшего персонажа. После этой атаки она предпочитает сражаться в ближнем бою, прибегая к маске медузы для временного превращения любого особенно опасного врага в камень. Если у неё остаётся меньше 60 ПЗ, она сотворяет на себя исцеление тяжёлых ранений.

Боевой дух: если у неё остаётся 20 или меньше ПЗ, Занеша пытается бежать из Магнимара, забыв о планах и спрятанном в гнездышке письме. Она просто сползает по стене башни и использует плавное падение, чтобы спуститься вниз. Если ей удастся сбежать, она обрывает связи с роднёй и Мокмурианом, боясь наказания за провал. Однако она становится одержима

персонажами, считая, что их захват — единственный способ оправдаться перед Мокмурианом. В этом случае она становится возвращающимся злодеем, способным вступить в союз с любыми врагами, которых наживут себе персонажи во время следующего приключения. Однако она старается не дать сестре узнать о случившемся.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 20, **Лвк:** 25, **Вын:** 19, **Инт:** 18, **Мдр:** 14, **Хар:** 25.

БМА: +12; **МБМ:** +18; **ЗБМ:** 35 (нельзя сбить с ног).

Черты: Безмолвное заклинание, Боевая магия, Боевые рефлексы, Длительное заклинание, Жестокий удар, Сокрушительный удар, Улучшенный критический удар (длинное копье).

Навыки: Акробатика +23 (+27 при прыжках), Блеф +23, Дипломатия +14, Знание (краеведение) +20, Знание (магия) +17, Колдовство +17, Лазание +29, Плавание +29, Проницательность +18.

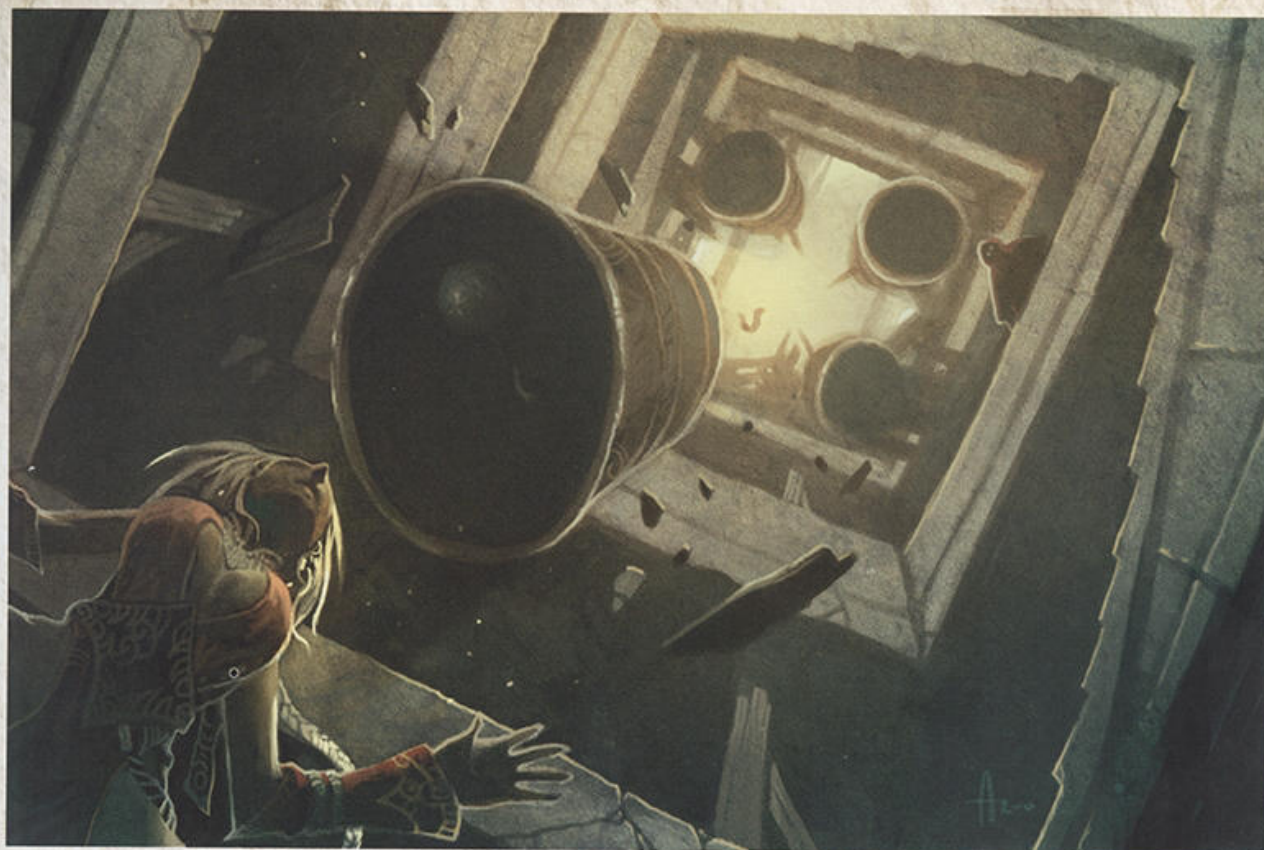
Языки: всеобщий, демонический, драконий, тассилонский.

ОС: смена формы (определённая форма среднего гуманоида, иной облик), поиск ловушек +1, уменьшенное оружие.

Прочее снаряжение: пронзающий шип, маска медузы, медальон семиконечной звезды, туника из змеиной кожи, ключи от закрытых ларцов.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Заклинания: ламия-матриарх сотворяет заклинания как чародей 6-го уровня и может сотворять как заклинания из списка заклинаний жреца, так и те, что обычно доступны чародею. Для ламии-матриарха заклинания жреца считаются мистическими.



Потеря мудрости (Св): каждый раз, когда ламия-матриарх успешно проводит атаку касанием в ближнем бою, противник теряет 1d4 Мудрости. Каждый раз, когда ламия-матриарх попадает в первый раз за раунд оружием ближнего боя, противник также теряет 1 Мудрость. Испытание Воли со СЛ 23 отменяет эффект. В отличие от других схожих атак, когда противник теряет Мудрость, это не исцеляет ламию-матриарха. СЛ испытания зависит от Харизмы ламии-матриарха.

СОКРОВИЩА: большая часть сокровищ Занеши — это приношения и подарки от культистов Живодёра. Занеша раскладывает их по семи запирающимся ларцам (их можно открыть ключами, которые она носит при себе, или при помощи проверки Механики со СЛ 30), которые расставлены рядом у дальней стены. В первых пяти ларцах находятся монеты в маленьких кожаных кошельках по 100 монет в каждом. Всего здесь 33 000 мм, 8 100 см, 900 зм и 100 пм, разложенных по первым ларчикам. В шестом находятся различные украшения и мешочек драгоценных камней общей стоимостью 4 200 зм. В седьмом четыре зелья исцеления серьёзных ранений, +2 небольшой кукри, кольцо прыгуна и скарабей разрушителя големов. Последнюю вещь она держит под рукой, если надо наказать Пугало.

Но величайшее сокровище находится не в ларце. Проверки Внимания со СЛ 15 достаточно, чтобы заметить смятый клочок бумаги в юго-западном углу комнаты. Это письмо Занеше от её сестры Лукреции, хотя и неподписанное. Оно полно издёвки над Занешей и призвано вывести её из равновесия, но оно также может стать бесценным источником информации для персонажей. Письмо приведено ранее (памятка 2–7).

НАГРАДА: если персонажи добывают письмо Лукреции и раскрывают планы Занеши на лорда-мэра, дайте им 4 800 опыта.

ЗАВЕРШЕНИЕ ГЛАВЫ

После победы над Занешей убийства, державшие в страхе Сэндпойнт и Магнимар, прекращаются. Когда лорд-мэр Гробарас узнаёт, что убийцы собирались и его пустить под нож, он падает в обморок. Придя в себя, он приглашает персонажей на праздничный ужин к себе домой, в «Сад непокорства». Гробараса не назовёшь кладёзем добродетелей, но он человек влиятельный, и в награду за избавление от убийц он даёт каждому из персонажей 6 000 зм. Кроме того, персонажи наверняка добыли внушительное количество магических предметов, затронутых тьмой, — масок, которые носили культисты. Любая официальная церковь в Магнимаре с удовольствием даст в награду за такие предметы половину их стоимости — так персонажи смогут выгодно продать все эти ценности и одновременно удостовериться, что они не попадут не в те руки.

К этому моменту персонажи уже не побоялись зайти в дом с привидениями, уничтожить опасный культ и спасти главу Магнимара, но у них должно складываться ощущение, что над миром нависла куда большая угроза. Также их должно беспокоить постоянное появление рун саздра. К сожалению, даже в Магнимаре мало что можно узнать о Тассилоне — этот факт разочаровал многих учёных, которые пытались проникнуть в тайны древних варисийских руин. Но осознают это персонажи или нет, близится время, когда они многое узнают о древнем прошлом Варисии.



3

РАСПРАВА НА КРЮКОВОЙ ГОРЕ

АВТОР: НИКОЛЯ ЛОГ



ПРЕДЫСТОРИЯ 132

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ 134
В тени Крюковой горы

ЧАСТЬ ВТОРАЯ 150
Возвращение форта Ранник

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ 165
И разверзлись хляби небесные

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ 175
Скорбящее сердце

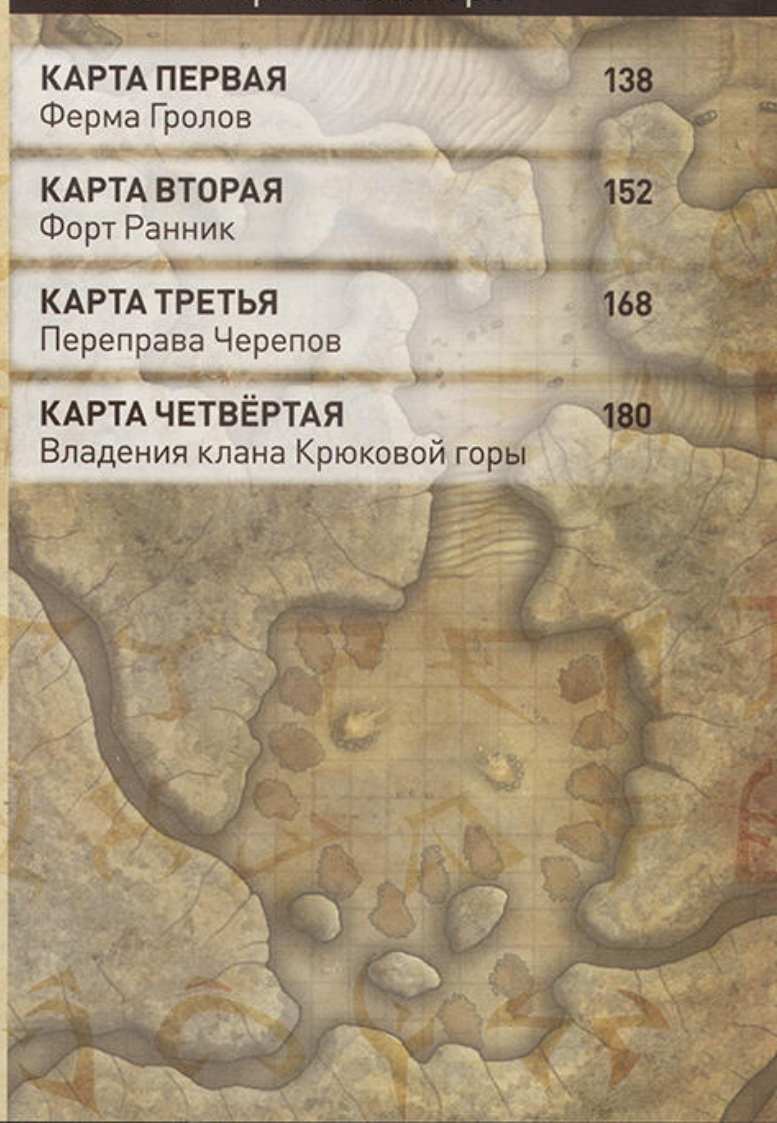
ЧАСТЬ ПЯТАЯ 179
Зачистка Крюковой горы

КАРТА ПЕРВАЯ 138
Ферма Гролов

КАРТА ВТОРАЯ 152
Форт Ранник

КАРТА ТРЕТЬЯ 168
Переправа Черепов

КАРТА ЧЕТВЁРТАЯ 180
Владения клана Крюковой горы



ПРЕДЫСТОРИЯ

ОГРСКИЙ КЛАН КРИГОВ, ПОЯВИВШИЙСЯ В РЕЗУЛЬТАТЕ КРОВОСМЕШЕНИЯ, ДАВНО УГРОЖАЕТ ТЕМ, КТО ПЫТАЕТСЯ ЖИТЬ ПОД СЕНЬЮ КРЮКОВОЙ ГОРЫ. КРИГИ — ГОРАЗДО БОЛЕЕ ЗЛОБНЫЕ И ПРОЖОРАЛИВЫЕ УБИЙЦЫ, ЧЕМ ОСТАЛЬНЫЕ МЕСТНЫЕ КЛАНЫ ОГРОВ; ОНИ ВЫРЕЗАЛИ БЕСЧИСЛЕННЫЕ ЛАГЕРЯ ГОРНЯКОВ И ЛЕСОЗАГОТОВИТЕЛЕЙ. РАССКАЗЫ ОБ УЖАСНОЙ УЧАСТИ ТЕХ, КТО ПОПАЛ В ПЛЕН К КРИГАМ, УЖЕ СТАЛИ МЕСТНОЙ ЛЕГЕНДОЙ. САМИ ОГРЫ ДАВНО ВОЮЮТ С ФОРТОМ РАННИК — ЦИТАДЕЛЬЮ ЗАКОНА В ЭТОЙ ГЛУШИ. НО ДО ПОСЛЕДНЕГО ДНЯ ОНИ ТОПТАЛИСЬ НА МЕСТЕ. ОДНАКО СЕГОДНЯ ФОРТ ПОПАЛ В ЛАПЫ КРИГАМ.

Глухая деревушка неподалёку от Крюковой горы, известная как Черепаший Паром, давно принимала на себя всю ярость Кригов. Хотя это поселение находится ближе к городу-государству Корвесе, помог ему именно Магнимар. Лорд-мэр Магнимара, желая расширить владения и влияние на восток, основал форт Ранник для помощи Черепашему Парому против огров, взамен получив обещание регулярной выплаты налогов и обеспечения торговли. В форте он разместил отряд следопытов, известный как орден Чёрной стрелы, и поручил им охранять и зачищать эти места от огров. С тех пор уже много десятилетий Криги и Чёрные стрелы взаимно истребляли друг друга в коротких кровавых стычках, но после первого решительного поражения на входе в Буреломную долину 45 лет назад Кригам не удавалось набраться храбрости для второго нападения на форт Ранник... до недавнего времени.

Месяц назад у Кригов случилось из ряда вон выходящее событие — к ним приехал гость. Это был Барл Костолом, камнебрюхий каменный великан-некромант, на добрых пять футов выше последнего патриарха Кригов — Гролки. Барл пришёл по велению своего хозяина Мокмуриана, чтобы подчинить огров Крюковой горы и подготовить их к становлению частью всё растущей армии великанов. Поначалу Криги приняли Барла совсем не дружелюбно. Но после того как Барл с лёгкостью перебил множество огров (включая Гролки), остальные сочли разумным принять нового вождя.

Барл легко вжился в роль вождя Крюковой горы и немедленно заставил Кригов приняться за дело. Они начали добывать железную руду и ковать массивное оружие и щиты в достаточном количестве для вооружения орды мародёров, собирающихся в крепости каменных великанов Йоргенфист.

Когда члены ордена Чёрной стрелы заметили клубы жирного дыма от кузниц, они решили отправить нескольких лазутчиков проследить за Кригами. Увы, вскоре после того, как лазутчики узнали, что огры готовятся к войне, их заметили, взяли в плен и убили. Разъярённый этим вторжением Барл решил сразу напасть на форт Ранник, опасаясь, что следопыты могут раскрыть всем его намерения.

Костолому помогает одна из слуг его хозяина, ламия-матриарх Лукреция, сестра Занеши, недавно устроившей переполох в Магнимаре. По приказу Карзуга Лукреция несколько лет назад приехала в Черепаший Паром, говоря всем, что желает открыть здесь своё дело; она купила старую баржу и переоборудовала её под плавучий игорный дом. Она назвала баржу «Парадиз» и предоставила всем посетителям множество возможностей играть в азартные игры. Лукреция использовала этот вертеп для взращивания алчных душ, что ускорили бы возвращение Карзуга. Любимым гостям она делала маленькие татуировки, которые они предъявляли на входе, чтобы получать скидки и прочие, не столь благопристойные, бонусы. Конечно, татуировка была не чем иным, как руной саэдра, и, отмечая подобным образом завсегдатаев, Лукреция сумела подготовить почти половину населения Черепашего Парома для *рунного колодца* Карзуга.

Многие с охотой шли на получение татуировки ради членских привилегий «Парадиза», и даже суровые Чёрные стрелы из форта Ранник не всегда могли устоять перед доступными женщинами и лёгкими деньгами. Одна такая ненадёжная душа, опытный разведчик и лучник по имени Кэвен Ветробой, часто тайком уходил из форта, чтобы утолить жажду золота и женщин. Лукреция узнала его по снаряжению, зачаровала и отправила назад в форт Ранник как своего агента. В последующие месяцы зависимость Кэвена от Лукреции и её экзотических предложений лишь росла, и теперь он стал её приспешником даже без магического контроля. Однако ни один из секретов, которыми он делился с Лукрецией, не заинтересовал её, как тот факт, что комендант форта Ранник Ламатар Бейден крутит интрижку с нимфой Майрианой из соседних лесов и не очень-то это скрывает.

Когда Барл Костолом решил осуществить сокрушительный налёт на форт Ранник, Лукреция легко организовала два ключевых предательства для обеспечения успеха нападения. Узнав от Кэвена, что комендант Бейден ежемесячно ездит в Мерцающую долину на свидание с нимфой, Лукреция дала Барлу совет, что лучше всего напасть, пока коменданта не будет на месте. Затем Лукреция убедила Кэвена задержать возвращение большого отряда следопытов из глуши



РАСПРАВА НА КРЮКОВОЙ ГОРЕ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ТЕНИ
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ВОЗВРАЩЕНИЕ
ФОРТА РАНИК

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
И РАЗВЕРЗЛИСЬ
ХЛЯБИ НЕБЕСНЫЕ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
СКОРБЯЩЕЕ СЕРДЦЕ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ЗАЧИСТКА
КРЮКОВОЙ ГОРЫ



в ту самую ночь, чтобы, когда Криги нападут на форт, он оказался и без командира, и без большинства защитников (включая заместителя коменданта Джакардроса Соварка, который руководил злополучным патрулем Кэвена).

Затем последовала кровавая ночь нападения Кригов на форт Ранник, которая также была тайной ночью блаженства для отсутствующего коменданта. На заре форт был в руках огров, а коменданта в цепях увели во владения клана у вершины Крюковой горы. В одну ужасную ночь орден Чёрной стрелы потерял коменданта, лучших командиров и крепость. Теперь в форте Ранник распоряжается «Папаша» Джааграт Криг и его уродливая семейка психопатов. Обеспокоенная тем, что её пребывание в Черепашьем Пароме начинает привлекать слишком много внимания, Лукреция утопила «Парадиз» в Глинистом озере вместе с игроками, таким образом отправив к Карзугу два десятка алчных душ. Ламия-матриарх перебралась в захваченный форт Ранник и теперь ждёт воплощения следующей стадии плана: при помощи ковена, управляющего ранними зимними бурями, она готовит наводнение, чтобы погубить Черепаший Паром. Половина населения этой деревни уже тайно отмечена руной саэдра. Эти люди станут топливом для *рунного колодца* Карзуга, когда прорвётся древняя дамба на Переправе Черепов.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ

Персонажи прибывают в Черепаший Паром и там обнаруживают, что форт захвачен ограми. После того как они спасают последних уцелевших бойцов

Чёрной стрелы, персонажи осуществляют дерзкий налёт на форт Ранник и уничтожают засевших в нем огров только для того, чтобы узнать, что надвигается ещё большая беда.

Вскоре на Черепаший Паром обрушивается небывалой силы дождь, и персонажам приходится обследовать руины древней дамбы, известной как Переправа Черепов. Избавив деревню от катастрофы, персонажи узнают, что в этой странной погоде виноваты огры Крюковой горы. Персонажи взбираются на Крюковую гору, чтобы навсегда покончить с огрской угрозой, и узнают, что огры — наименьшая из проблем Варисии: великаны плато Сторваль готовятся к войне.

МАРШРУТ РАЗВИТИЯ

7-й уровень: персонажи к началу главы 3 должны быть очень близко к 8-му уровню.

8-й уровень: персонажи должны достичь 8-го уровня во время первой вылазки против Гролов.

9-й уровень: персонажи должны достичь 9-го уровня в середине выполнения сложного задания по возвращению форта Ранник.

10-й уровень: персонажи должны достичь 10-го уровня к концу Переправы Черепов.

Завершение приключения: к концу этой главы персонажи могут быть близки к достижению 11-го уровня (или даже получить его).



ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: В ТЕНИ КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ПРОШЛО НЕСКОЛЬКО МЕСЯЦЕВ ПОСЛЕ СУДЬБОНОСНОГО БАБОЧКИНА ДНЯ. ПРИШЛА ЗИМА, А С НЕЙ И ДОЖДИ. НО ВСКОРЕ СТАНОВИТСЯ ПОНЯТНО, ЧТО ЭТО НЕ ОБЫЧНЫЙ ДОЖДЛИВЫЙ СЕЗОН. В ЦЕНТРАЛЬНОЙ ВАРИСИИ НЕ ПРОХОДИТ И ДНЯ БЕЗ ЛИВНЯ. РЕКИ ВЫХОДЯТ ИЗ БЕРЕГОВ, И ТОГО И ГАЯДИ НАЧНУТСЯ РАННИЕ НАВОДНЕНИЯ. ДУРНАЯ ПОГОДА ИЗМАТЫВАЕТ ЛЮДЕЙ, СТРАСТИ НАКАЛЯЮТСЯ, ВСПЫХИВАЮТ СТОЛКНОВЕНИЯ. НО В ТЕНИ КРЮКОВОЙ ГОРЫ ТВОРЯТСЯ ВЕЩИ КУДА БОЛЕЕ ЗЛОВЕЩИЕ, ЧЕМ ПОСТОЯННЫЙ ДОЖДЬ.

Предполагается, что персонажи заслужили благодарность лорда-мэра Магнимара после того, как герои раскрыли планы культа Живодёра касательно жертвоприношения. Даже если герои ничего не рассказали Гробарасу, он всё же может о них вспомнить, когда узнает об их действиях в Сэндпоинте или о той роли, которую они сыграли в прекращении череды убийств, угрожавших обоим городам. Новые герои вроде персонажей — отличные кандидаты для решения проблемы, о которой он совсем недавно узнал. Согласно недавнему сообщению из Черепашьего Парома, деревня уже много дней не получала вестей от форта Ранник, находящегося близ Крюковой горы. Форт Ранник — самое отдалённое владение Магнимара. Размещённые в форте Ранник солдаты ордена Чёрной стрелы традиционно держались изолированно, но столь долгое молчание нехарактерно даже для них. Правительство Магнимара требует от Гробараса отправить патруль к Крюковой горе, чтобы прояснить ситуацию, но, пока Гробарас не вспомнит о персонажах, у него нет ни одного человека для этой, по его мнению, «никчёмной глупой поездки для разговора с этими неотёсанными Чёрными стрелами». Гробарас предлагает персонажам 750 зм каждому на покрытие дорожных расходов и за службу. Если персонажи попросят больше, он начинает нервничать, но его можно уговорить выдать 1 000 зм каждому при проверке Дипломатии со СЛ 30.

В некоторых случаях группы с добрым мировоззрением могут отказать не слишком добродетельному лорду-мэру. Тогда вы должны дать персонажам понять (возможно, с помощью одного из помощников лорда-мэра), что Чёрные стрелы не настолько неприятны, как мэр говорит, и что на самом деле среди них немало славных ребят, и если для них настали тяжёлые времена, кто-то должен помочь им.

Лорд-мэр предлагает персонажам для начала прибыть в Черепаший Паром, поскольку это ближайшее к форту Ранник поселение и весьма вероятно, что кто-то в деревне знает, почему из форта не слышно ни слова. До Черепашьего Парома примерно 400 миль по суше, по слабо патрулируемой территории вдоль северного берега реки Йондабакари. Пешком при скорости 30 футов добираться придётся 2 недели, тогда как верхом — всего неделю. Персонажи также могут отправиться в путь на одной из многочисленных речных барж, что ходят по реке Йондабакари и реке Черепов

от Магнимара до Черепашьего Парома. На такое путешествие придётся потратить 50 зм с персонажа. При успешной проверке Дипломатии со СЛ 20 лорд-мэр соглашается оплатить проезд группы, и в таком случае путешествие также займёт неделю.

Можете посвятить сколько угодно времени описанию подробностей этого путешествия, используя таблицу сцен на стр. 421 для оживления ситуации нужным для вас образом. Если персонажам не хватает опыта, несколько случайных сцен — как раз то, что им нужно, чтобы подготовиться к ужасам, ожидающим их в тени Крюковой горы.

ДРУЖЕЛЮБНЫЙ ПРОВОДНИК

Во время подготовки к путешествию с персонажами связывается кое-кто знакомый — эльфийский следопыт Шалилу Андосана. Впервые герои встречали её во «Все-сожжении», когда она принесла в Сэндпоинт вести о гоблинской угрозе. Она могла присоединиться к группе во время стычки с гоблинами и даже завязать романтические отношения с кем-нибудь из персонажей. В любом случае Шалилу узнала, что персонажи направляются на восток в форт Ранник, и она хотела бы пойти с ними. Если у неё отношения с кем-нибудь из персонажей, этого достаточно, чтобы она захотела составить героям компанию. Если кто-то из персонажей недавно взял черту Лидерство, он может при желании сделать эту эльфийку соратником. В конце концов, помощь лучника и эксперта по выживанию пригодится любой группе.

Впрочем, у Шалилу есть и свои причины отправиться в форт Ранник. Один из тамошних следопытов, Джакардрос, был некогда любовником её матери. Шалилу помнит его как молодого, цветущего человека. Она не понимает, что её мать нашла в этом импульсивном юнце, но рада, что он её любил. Когда её мать погибла во время нападения дракона, Джакардрос внезапно без объяснения ушёл, оставив Шалилу с горечью в душе. В итоге это заставило её избрать уединённую жизнь охотницы за головами, которую она вела последние несколько лет в окрестностях Сэндпоинта. Недавно она узнала, что Джакардрос присоединился к ордену Чёрной стрелы в форте Ранник, и она очень хочет воспользоваться возможностью выяснить, почему этот человек так внезапно покинул её после смерти матери — в первую очередь чтобы убедиться, что он не просто воспользовался её матерью. А если так, Шалилу хочет поквитаться с ним.

Ж, эльф, воин 2 / следопыт 4 (см. стр. 26).

ЧЕРЕПАШИЙ ПАРОМ

В приложении 4 вы можете найти подробное описание Черепашьего Парома. Пока позже в ходе этого приключения не начнёт прибывать вода, в Черепашьем Пароме особо нечего делать (разве что, возможно, персонажи заметят несколько татуировок с саздром — см. «Клеймо саздра» ниже). Остаётся лишь поспрашивать о слухах и новостях (см. стр. 411) и, возможно, прикупить кое-каких припасов.

КЛЕЙМО САЭДРА

Каждый день, что персонажи проведут в Черепашьем Пароме, заставляйте их совершать проверку Внимания со СЛ 30. При успехе персонаж замечает тревожного вида татуировку у одного из местных на поясице, на щиколотке или на плече. Её можно заметить, когда носитель нагибается, чтобы поднять ящик, или когда ещё каким-то образом одежда приподнимается и становится видна та самая семиконечная звезда, которую персонажи за последние несколько недель видят не первый раз. Этот символ использовали и гоблины, и убийцы. Это руна саздра. Если местного с такой татуировкой герои встречают в общественном месте, он отрицает наличие татуировки, одновременно стараясь удостовериться, что она прикрыта одеждой. Вначале этот местный житель относится к персонажам недружелюбно, но если улучшить его отношение до дружелюбного, он спокойно признаётся, что получил татуировку 2 месяца назад на «Парадизе» — плавающей барже, переделанной в дом развлечений, которая недавно затонула. Он угрюмо объясняет, что позволил хозяйке «Парадиза», очаровательной и обходительной госпоже Лукреции, сделать ему эту татуировку за небольшую плату, чтобы предъявлять её на входе в «Парадиз» и не платить за вход. Дальше — больше: те, у кого была отметка «Парадиза» (руна саздра), часто получали бонусы в виде дополнительных игровых фишек и прочих привилегий, и им сказали, что только несколько избранных постоянных посетителей удостоены такой чести.

Местный житель признаёт, что скрывает татуировку, поскольку его жена взбесится, если узнает, что он пристрастился к игре, но оправдывается тем, что он не единственный отмеченный в деревне. На самом деле из 430 обитателей Черепашьего Парома 210 тайно носят такую татуировку. Число куда больше, чем кто-либо мог предполагать, поскольку Лукреция велела всем скрывать татуировки.

Пока попытки выяснить о судьбе Лукреции должны заводить в тупик — все в деревне думают, что она утонула вместе с баржей несколько недель назад. Если персонажи хотят обследовать затонувшую баржу, местные могут с лёгкостью показать им место затопления на Глинистом озере. Подробности см. в приложении 4.

Татуировку с саздром можно удалить при помощи заклинания *стирание*. Это лишит Карзуга возможности забрать душу этого местного жителя для *рунного колодца*, но не поможет предотвратить план Лукреции по затоплению Черепашьего Парома.

ДОРОГА В ФОРТ РАНИК

В конечном счёте, из-за деревенских слухов либо просто потому, что им не терпится выполнить задачу, поставленную перед ними лордом-мэром Магнимара, персонажи должны отправиться на север от Черепашьего Парома в форт Ранник, чтобы узнать, почему молчат Чёрные стрелы. Проще всего добраться до форта по старой дороге вдоль реки Черепов. Дорога пересекает старый деревянный мост, переходя на западный берег примерно в 3 милях от Черепашьего Парома, и оттуда постепенно поднимается к величественным тассилонским руинам, известным как Переправа Черепов, — огромной каменной дамбе, удерживающей воды Сторвальского омута. Когда до дамбы остаётся примерно 3 мили, в сторону отходит дорога, возле которой стоит покосившийся деревянный указатель «Форт Ранник».

СТРАННЫЙ ОГНЕСКУРЫЙ КУГУАР (КО 7)

Когда персонажи переходят через старый деревянный мост, пусть каждый сделает проверку Внимания. Персонаж, у которого будет самый высокий результат, слышит в лесу болезненное поскуливание, похожее на плач раненой крупной кошки. Если персонажи не пойдут сразу посмотреть, в чём дело, вскоре они услышат собачий лай из чащобы, а за ним низкий голос, распеваящий невпопад песню о супе с котятками. Если персонажи по-прежнему не вмешиваются, собачий лай становится истошным и слышатся звуки драки между собаками, огнешкурым кугуаром и полуогром, которые невозможно игнорировать.

Если персонажи не вмешаются — то пусть. Они доберутся до форта Ранник, как описано во второй части, но без предостережения и помощи от выживших следопытов Чёрных стрел, которых держат на ферме Гролов, они могут оказаться в невыгодной ситуации.

СУЩЕСТВА: скулит раненый Кибб — огнешкурый кугуар и верный зверь Джакардроса, одного из следопытов, переживших нападение огров на форт Ранник. Джакардрос потом попал в плен к особенно мерзкой и жестокой банде полуогров — Гролам. Киббу удалось сбежать, и он последние 3 недели скрывался от Гролов (которые с тех пор безуспешно пытались поймать кугуара), в то же время пытаясь найти кого-нибудь, кто помог бы спасти его хозяина с фермы. Пока ни один из охотников, что повстречались Киббу, не понял, что огнешкурый кугуар пытается найти помощь, и теперь несчастный зверь угодил в одну из ловушек Гролов. Его лапа попала в медвежий капкан, и Кибб понимает, что ему остаётся только ждать, когда лучший охотник Гролов, неуклюжий полуогр Рукус, найдёт и убьёт его.

Кибб волнуется, когда к нему приближается человекоподобная фигура, пытается вырваться, но железный



РАСПРАВА
НА КРЮКОВОЙ
ГОРЕ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ТЕНИ
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ВОЗВРАЩЕНИЕ
ФОРТА РАНИК

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
И РАЗВЕРЗЛИСЬ
ХЛЯБИ НЕБЕСНЫЕ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
СКОРЕЕ СЕРДЦЕ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ЗАЧИСТКА
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

капкан лишь крепче стискивает заднюю лапу. Проверки Дрессировки, Знания (природа) или понимания животных со СЛ 15 достаточно, чтобы понять, что кугуар хорошо обучен и, скорее всего, является верным зверем друида или следопыта, в то время как разговор с животными позволяет персонажу узнать всю мрачную правду о том, что происходит (см. «Развитие» ниже). Кибб не нападет ни на кого, кто подходит к нему близко, если на него не нападают первым. Проверки Силы со СЛ 28 (или проверки Механики со СЛ 20) достаточно для того, чтобы раскрыть капкан и освободить кугуара.

О прибытии полуогра Рукуса персонажи узнают за 1d4+2 раундов по звуку его голоса и лаю собак, что даст героям достаточно времени, чтобы подготовиться засаде, если они захотят. Сначала появляются пятеро собак, которые воют и лают, пытаясь окружить Кибба или любое другое существо, которое встретят. Рукус — рослый молодой полуогр с широким ртом и большим уродливым пальцем вместо правой ладони. Он вваливается на поляну спустя 1d4 раундов. Как только он видит персонажей, он злобно ревет: «Я ловить котятков! Вы мне пофиг, если сами не хотите стать добычей!»

РУКУС ГРОЛ

Опыт	КО	ПЗ
3 200	7	85

М, полуогр, воин 7 (*Pathfinder RPG Bestiary 2*, стр. 204). Хаотичный злой средний гуманоид (великан).

Иниц.: +6; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание:** +1.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 12, врасплох 13 (+3 естественная броня, +2 Лвк).

ПЗ: 85 (7d10+42).

Стойкость +12, **Реакция** +4, **Воля** +3; +2 против ужаса.

Защитные способности: храбрость +2.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: +1 копьё +14/+9 (1d8+13 / ×3).

Особые атаки: мастерство владения оружием (копья +1).

ТАКТИКА

В бою: Рукус науськивает собак на персонажей и наблюдает за дракой с края поляны в течение 1 раунда, прежде чем присоединиться к схватке. Он предпочитает сражаться с врагами меньше его самого или без брони, беря их в тиски при помощи собак.

Боевой дух: как только у Рукуса остаётся меньше 30 ПЗ или если убито больше трёх его собак, он бежит на ферму Гролов, всю дорогу громко плача и жалуясь.

ПАРАМЕТРЫ

Стр: 23, **Лвк:** 14, **Вын:** 20, **Инт:** 8, **Мдр:** 12, **Хар:** 6.

БМА: +7; **МБМ:** +13; **ЗБМ:** 25.

Черты: Бойня, Внушительная стойкость, Выпад, Живучесть, Привычное оружие (копье), Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (копье), Улучшенная инициатива, Эксперт (Выживание).

Навыки: Выживание +14, Дрессировка +8, Запугивание +12.

Языки: всеобщий.

ОС: мастерство ношения брони 2, уродство полуогра.

Снаряжение: +1 копьё, пояс силы великана +2, любимое одеяло (ветхое, кишасщее блохами и украшенное несколькими эмблемами Чёрных стрел).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Уродство полуогра (Экс): Рукус выглядит весьма устрашающе и получает бонус +4 (народ) к проверкам Запугивания, однако изуродованная рука даёт ему штраф -2 к проверкам попадания двуручным оружием (он не может держать оружие только этой рукой).

СОБАКИ ГРОЛОВ (5)

Опыт	КО	ПЗ
400 каждая	1	13 каждая

Ездовые собаки («Бестиарий», стр. 249).

КИББ

ПЗ
39

Огнешкурый кугуар (некрупная кошка, верный зверь).

Нейтральное среднее животное.

Иниц.: +5; **Восприятие:** нюх, сумеречное зрение; **Внимание:** +6.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 16, врасплох 15 (+5 естественная броня, +5 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 39 (6d8+12).

Стойкость +7, **Реакция** +12, **Воля** +3.

АТАКА

Скорость: 50 футов.

В ближнем бою: укусы +8 (1d6+4 и сбивание с ног), 2 удара когтями +8 (1d3+4).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, **Лвк:** 21, **Вын:** 15,

Инт: 2, **Мдр:** 12, **Хар:** 6.

РУКУС ГРОЛ

БМА: +4; **МБМ:** +8; **ЗБМ:** 24 (28 против сбивания с ног).
Черты: Боевые рефлекс, Молниеносная реакция, Уворот.
Навыки: Внимание +6, Лазание +9, Скрытность +10.
ОС: бег.

РАЗВИТИЕ: если Рукуса берут живым, то при допросе он яростно ругается. Этот злобный упёртый тип отказывается выдавать какую-либо информацию, кроме своего имени, если только допрашивающие не сумеют поменять его первоначально враждебное отношение на как минимум дружелюбное. В этом случае Рукус начинает многословно и сбивчиво рассказывать о пленниках, которых его семья держит на «ферме». Рукус очень любит заплатки и значки. Он хвастается, что «Мамаша» пришила знаки различия убитых пленников на его любимое одеяло, и даже с гордостью показывает жалкую грязную тряпку, если его попросить, поскольку он никогда не выходит из дома, не заткнув сзади за пояс это одеяло. Пять заплаток — с вышитым гербом Чёрных стрел. В некоторых случаях они в крови. Если Рукус мёртв, знаки можно распознать при успешной проверке Знания (краеведение) со СЛ 20. Если Шалилу пришла сюда вместе с персонажами, она автоматически узнаёт знаки.

Если Кибб выжил, огнешкурый кугуар отчаянно пытается пообщаться с персонажами. Если они не умеют разговаривать с животными, успешная проверка понимания животных или Дрессировки со СЛ 20 позволяет понять, что Кибб очень волнуется за кого-то или за что-то и хочет, чтобы группа пошла за ним. Кугуар дёргает персонажей за одежду и тянет к заросшей тропинке, уходящей вглубь леса Кригов. Если Рукус сбежал из боя, то выследить его легко, и даже если Рукус и Кибб оба погибли, успешная проверка Внимания со СЛ 10 позволит найти частично заросшую тропинку. Через полмили она выводит к ферме Гролов.

ФЕРМА ГРОЛОВ (КО 7)

Здесь персонажам предстоит впервые познакомиться со зверствами огров. Гролы из леса Кригов славятся как одна из самых отвратительных и злобных полуогрских семей. Этим полуограм не просто хватает духу жить меньше чем в полумиле от «людских земель», но они живут без забот, отлавливая одиноких охотников и звероловов настолько умело и скрытно, что жители Черепашьего Парома даже не понимают, что именно это — главная причина периодического исчезновения их соседей.

Гролы живут на захудалой ферме на лесной поляне. В лесу вокруг развешаны человекоподобные чучела из листьев и кожи, чтобы отпугнуть незваных гостей. Если персонажи исследуют любое из этих чучел, они поймут, что все чучела набиты смесью из грязи и человеческих волос. В восточной части владений Гролов находится непроходимое поле кукурузы и прочих больных злаков, на севере ютятся два покосившихся строения — амбар и жилой дом. Окна обоих зданий заколочены, а стены поросли мхом и плесенью.

Гролами руководит знаменитая полуогриха «Мамаша» Грол — законченная людоедка, некрофилка и злобная волшебница. Гротескно жирная Мамаша Грол редко выбирается из стен вонючей спальни, позволяя мальчикам заботиться о ней — всем мальчикам. За много десятилетий она родила несколько десятков сильных полуогров, и хотя времена её плодovitости давно миновали, она по-прежнему радуется визитам сыновей и случайных огров с нагорья. Она давно испытывает маниакальную страсть к Кригу, и когда её мальчики поймали несколько следопытов, избежавших резни в форте Ранник, она увидела шанс снискать расположение этого могущественного огра. Однако она не знает, какой подход к Джааграту лучше, и пока изводит пленных, которые медленно гибнут от голода и издевательств её сыновей. Она пообещала себе, что придумает, что с ними делать, прежде чем они перемрут, но время на исходе.

СУЩЕСТВА: хотя большинство Гролов предпочитают проводить время в фермерском доме или амбаре, двое из них живут на улице. Один из парочки — Рукус, но если он пережил предыдущую схватку с персонажами, он уже спрятался в своей комнате на ферме (зона А6), чтобы зализать раны.

Второй — сынок Мамашы Грол ростом в 8 футов, которого она нежно называет «Старый Птицекорм». Гротескно деформированная голова Птицекорма напоминает гигантскую тыкву, наклонённую вправо, — огромная масса опухолей и переросших костей придаёт его голове перекошенный вид. Этот полуогр обходит ферму днём и ночью, постоянно выискивая чужаков, отпугивая ворон и других животных от своей гордости и радости — кукурузного поля.

Птицекорм автоматически замечает приближение персонажей, если только они не постараются действовать скрытно. Если он замечает чужаков, он издаёт вопль и с жутким топотом бросается в атаку. Звуки схватки обязательно встревожат полуогров в зданиях, но они предпочитают ждать внутри, чтобы чужаки сами пришли к ним, а не сражаться на открытой местности — особенно когда их дом напичкан жуткими ловушками.

ПТИЦЕКОРМ

ОПЫТ	КО	ПЗ
3 200	7	71

М, полуогр, воин 3 / плут 4.

Хаотичный злой средний гуманоид (великан).

Иниц.: +2; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +11.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 14, врасплох 17 (+2 броня, +4 естественная броня, +2 Лвк, +1 отражение, +1 уклонение).

ПЗ: 71 (7 КЗ; 3d10+4d8+32).

Стойкость +10, **Реакция** +7, **Воля** +5; +1 против ужаса.

Защитные способности: невероятное уклонение, уклонение, храбрость +1, чутьё на ловушки +1.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: +1 огрский крюк +14/+9 (1d10+10 / ×3).

Особые атаки: атака исподтишка +2d6.



**РАСПРАВА
НА КРЮКОВОЙ
ГОРЕ**

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ТЕНИ
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ВОЗВРАЩЕНИЕ
ФОРТА РАНИК

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
И РАЗВЕРЗЛИСЬ
ХЛЯБИ НЕБЕСНЫЕ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
СКОРБЯЩЕЕ СЕРДЦЕ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ЗАЧИСТКА
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ФЕРМА ГРОЛОВ

ПЕРВЫЙ
ЭТАЖ

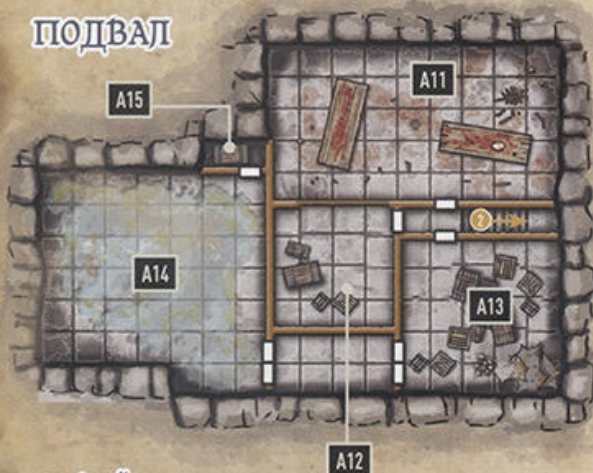


ЧЕРДАК



1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ
ЛЕСТНИЦА ● ВВЕРХ ● ВНИЗ

ПОДВАЛ



САРАЙ



ОКРЕСТНОСТИ ФЕРМЫ



1 ДЮЙМ = 90 ФУТОВ

ТАКТИКА

В бою: во время боя Птицекорм рычит и вопит. Он явно храбрее Рукуса и фокусирует атаки на самом большом враге, каждый раз используя Сокрушительный удар.

Боевой дух: Птицекорм бежит в зону A16, если у него остаётся меньше 15 ПЗ.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 23, **Лвк:** 14, **Вын:** 18, **Инт:** 6, **Мдр:** 12, **Хар:** 8.

БМА: +6; **МБМ:** +12; **ЗБМ:** 26.

Черты: Бойня, Подвижность, Сокрушительный удар, Стальная воля, Уверенное владение оружием

(огрский крюк), Уворот, Удар на проходе.

Навыки: Акробатика +12, Внимание +11, Дрессировка +8, Лазание +16, Скрытность +12.

Языки: всеобщий.

ОС: воровской приём [боевой приём, кровотокающая рана +2], мастерство ношения брони 1, уродство полуогра, чутьё на ловушки +2.

Боевое снаряжение: зелья исцеления тяжёлых ранений (2);

Прочее снаряжение: кожаный доспех, +1 огрский крюк, амулет естественной брони +1, кольцо защиты +1, рваные тряпки и туника.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Уродство полуогра (Экс): у Птицекорма бонус +2 (народ) к испытаниям Стойкости. Он восстанавливает удвоенное количество ПЗ за отдых. Также он весьма уродлив и получает штраф -4 ко всем проверкам, зависящим от Харизмы.

ОГРСКИЙ КРЮК

Особое двуручное оружие ближнего боя.

Цена: 24 зм; **Урон (Н):** 1d8; **Урон (С):** 1d10.

Крит. удар: x3; **Дистанция:** —; **Вес:** 10 фунтов; **Тип:** К.

Свойства: сбивающее.

Это огромный уродливый заострённый крюк, которым обычно пользуются огры. Зачастую он крупного размера, и большинству гуманоидов неудобно его использовать.

A1 КРЫЛЬЦО ДОМА (КО 5)



Этот заросший мхом ветхий дом кренится на краю сырой лесной вырубке, словно пьяница. Шаткие ступени ведут к крыльцу, накрытому огромным карнизом, подпертым толстыми сосновыми столбами. Эти брёвна украшены грубыми резными изображениями мантикор, пронзающих человеческих детей хвостовыми жалами, и женщин, разрываемых волками. Резьба кажется по-детски неумелой, но сюжеты картинок становятся всё более мрачными и зловещими с каждым новым изображением. Тревожно огромное кресло-качалка из связанных вместе деревяшек и костей беспорядочно раскачивается от сквозняка в дальнем углу крыльца под обширной коллекцией ветроловов, явно сделанных из костей гуманоидных существ. Все окна дома заколочены толстыми досками, хотя непонятно, сделано ли это для того, чтобы чужой не залез или чтобы никого не выпустить.

Толпы муравьёв радостно разгуливают туда-сюда через порог; многие из них размером с ноготь большого пальца взрослого мужчины. Мотылёк размером с лопату висит на потолке над крыльцом, глядя нечеловеческими глазами на персонажей и спокойно позволяя им пройти. Запах тухлого мяса, мочи, пота и разложения то и дело просачивается из щелей между досками, которыми заколочены окна.

ЛОВУШКА: среди костяных ветроловов спрятаны острые костяные штыри, закреплённые на откидных решётках с петлями. Они готовы упасть на каждого, кто прикоснётся ко входной двери (Гролы никогда не пользуются этим входом, предпочитая боковую дверь, ведущую в зону A4). Кроме того, несколько ржавых пил спрятаны в щелях между половыми досками крыльца.

ДВЕРНОЙ ШТЫРЬ

ОПЫТ
800

КО
3

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 20; **Механика:** СЛ 25.

Условие: касание; **Перезарядка:** вручную.

Действие: 4 костяных штыря (атака в ближнем бою +10, 1d6+2 каждый; 1 цель).

ПИЛА В ПОЛУ

ОПЫТ
800

КО
3

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 20; **Механика:** СЛ 25.

Условие: давление; **Перезарядка:** вручную.

Действие: пилы (атака в ближнем бою +14, 2d6+7); несколько целей (все существа в зоне A1).

A2 ГОСТИНАЯ (КО 3)



Перед громадным камином, встроенным в стену, лежит облезлая и истрёпанная медвежья шкура. Перекошенная от боли морда до сих пор скалится на жестокого охотника, отнявшего у зверя жизнь. Огромная тахта стоит на западе; она небрежно завалена звериными шкурами и человеческой плотью, а сверху валяется коллекция когтей, чудовищные волосатые паучьи лапы, лисьи головы, а также человеческие руки и ноги.

ЛОВУШКА: под тахтой скрыта яма-ловушка. Любой, кто подходит к тахте ближе чем на 5 футов, может провалиться сквозь дыру в полу в жёлоб, утыканный заострёнными штырями, которые смазаны паучьим ядом. Сама тахта приколочена к полу. Она не падает следом за жертвами в зону A14 вниз.

ЯМА-ЛОВУШКА

ОПЫТ
1 600

ПЗ
5

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 15; **Механика:** СЛ 12.

Условие: давление; **Перезарядка:** вручную.

Действие: несколько целей (все персонажи, находящиеся рядом с тахтой или на ней); яма глубиной 10 футов (1d6 урона от падения, испытание Реакции со СЛ 20, чтобы избежать); шипы (атака в ближнем бою +15, 1d4 шипов на цель, 1d4+5 урона каждый и яд), яд (яд паука-людоеда — ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 18; **Частота:** 1 / раунд до 6 раундов; **Действие:** 1d4 урона Силе и 1d4 урона Лёгкости; **Лечение:** 1 испытание).

A3 СТОЛОВАЯ (КО 6)



Эта тёмная комната смердит гнилой плотью. Восемь деревянных кресел, чьи спинки увенчаны белыми ухмыляющимися черепами, стоят вокруг громадного дубового обеденного стола в четыре фута высотой, покрытого грубой скатертью из мятой человеческой кожи. В центре стола — гниющая человеческая голова, по счастью, её лицо закрыто спутанными рыжими волосами. На неё слетелись тучи жирных жужжащих мух.

ЛОВУШКА: лезвия кос, привязанных к прочным верёвкам, готовы вонзиться в любого, кто пройдёт в любую из трёх дверей комнаты. Спрятанные рычажки на самих дверях позволяют полуограм обезвреживать эти ловушки, прежде чем самим войти в комнату, но если они слышат снаружи звуки схватки, они постараются подготовить все три ловушки с косами.



РАСПРАВА
НА КРЮКОВОЙ
ГОРЕ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ТЕНИ
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

КАРТА ПЕРВАЯ:
ФЕРМА ГРОЛОВ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ВОЗВРАЩЕНИЕ
ФОРТА РАНИК

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
И РАЗВЕРЗЛИСЬ
ХЛЯБИ НЕБЕСНЫЕ

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ:
СКОРБЯЩЕЕ СЕРДЦЕ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ЗАЧИСТКА
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ЛОВУШКИ С КОСАМИ (3)

опыт
800 каждая

КО
3

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 25; **Механика:** СЛ 25.
Обход: скрытый рычаг на каждой двери (проверка Внимания со СЛ 20).

Условие: давление; **Перезарядка:** вручную.

Действие: удар лезвия крупной косы (атака в ближнем бою +15, 2d6+4 / ×4).

A4 КУХНЯ



В этой комнате, кроме запаха плесени, смердит кровью и мясом недельной затхлости; здесь роями летают жирные мухи. Тараканы с большой палец величиной шныряют по стенам, потолку и полу. На стене над разделочным столом развешаны три жутких мясницких тесака. Толстые кожаные халаты в пятнах крови висят на крюках из костей у двери, с одного всё ещё капает кровь. Глиняное блюдо с отрубленными пальцами рук и ног стоит на шатком старом столе рядом с корзиной из сушёных жил, переполненной отрубленными кистями рук и стопами в запёкшейся крови там, где некогда были пальцы. Красные обрубки с удовольствием пожирает семейка крыс.

Вонь в комнате стоит ужасная. Все, кто входит в комнату (кроме Гролов, привыкших к этому смраду), должны успешно пройти испытание Стойкости со СЛ 15, чтобы не стать дезориентированными в течение 1d6 минут. Северная дверь открывается на узкую лестницу, ведущую в подвал.

СОКРОВИЩА: несмотря на грязь, эти три тесака сделаны превосходно и функционируют как искусно сделанные топоры.

A5 ДЕТСКАЯ (КО 5)



По этой простой комнате разбросаны «игрушки». Некоторые вырезаны из дерева или кости, а остальные являются частями скелетов животных. На стенах видны старые пятна крови; некоторые напоминают грубые детские рисунки, изображающие лошадей без ног, странного ухмыляющегося рогатого дьявола, сбрасывающего детей с обрыва, и большое озеро, в котором плавает чёрное ящероподобное чудовище с щупальцами на спине. У стены стоят книжные шкафы, но вместо книг на полках стоят черепа всех видов и размеров.

СУЩЕСТВА: в этой «детской» проводят время двое младших Гролов. Оба уже выросли, но они ведут себя как избалованные дети и редко выходят из своей комнаты в другие помещения дома. Молгро Грол — лысый и бледный опухший тип с уродливыми парализованными ногами и широкой пастью, полной острых зубов. У Молгро здесь есть коллекция черепов; он говорит, что хочет быть Кригом и когда-нибудь сплясать джигу

с черепами, когда мамочка поймает жреца-человека, чтобы вылечить его мёртвые ноги. Мамочка не намерена этого делать, поскольку её забавляет неуклюжее ползание парализованного мальчишки.

Младший брат Молгро, Лаки, тоже находится здесь. Руки и ноги Лаки странно сгибаются, но, по счастью, у него нет других ужасных уродств, и он почти похож на человека. Мама любит Лаки не так сильно, как Молгро, и часто по многу дней забывает даже сменить одежду младшенькому. Несчастный дурачок в результате воняет собственным дерьмом. Он часто ворует любимые черепа Молгро, чтобы поиграть в догонялки, доводя медлительного братца до слёз и выпясывая с черепом джигу, которую его брату не сплясать никогда.

ЛАКИ И МОЛГРО ГРОЛЫ

опыт
600 каждый

КО
2

ПЗ
25 каждый

М, человек, полуогр, воин 2.

Хаотичный злой средний гуманоид (великан).

Иниц.: +5; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание:** +1.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 11, врасплох 13 (+3 естественная броня, +1 Лвк).

ПЗ: 25 (2d10+10).

Стойкость: +7, **Реакция:** +1, **Воля:** +3.

Защитные способности: храбрость +1.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: короткое копьё +7 (1d6+5).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 21, **Лвк:** 13, **Вын:** 18, **Инт:** 8, **Мдр:** 12, **Хар:** 6.

БМА: +2; **МБМ:** +7; **ЗБМ:** 18.

Черты: Бойня, Сокрушительный удар, Стальная воля, Улучшенная инициатива.

Навыки: Лазание +7, Плавание +7.

Языки: великаний.

ОС: уродство полуогра.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Уродство полуогра (Экс): у Лаки бонус +2 к испытаниям Реакции благодаря двусуставным конечностям. У него нет уродств, которые мешали бы ему. У Молгро огромная пасть, позволяющая совершать атаку укусом +2 (1d4+2), и парализованные ноги — его скорость снижена на 10 футов.

A6 КОМНАТА РУКУСА



В этой грязной комнате лежит только комковатый матрас, заваленный веточками, грязью и хорошо если больше ничем другим, хотя вонь отхожего места, стоящая в комнате, свидетельствует об ином. По всей комнате на верёвочках развешаны чучела гуманоидов из обрывков кожи, соломы, листьев, веточек и костей.

В этой комнате живёт Рукус. Если этот трусливый полуогр переживёт первое столкновение с персонажами, то спрячется именно здесь. Загнанный сюда Рукус не имеет другого выбора, кроме как драться, и если

уж он дерётся, то храбро, получая бонус +2 (боевой дух) к проверкам попадания.

СОКРОВИЩА: большинство висющих с потолка чу- чел ничего не стоят, но успешная проверка Внимания со СЛ 25 позволяет обнаружить, что внутри чучела есть несколько фаланг пальцев, на одном из которых оста- лось нефритовое кольцо стоимостью 300 зм.

A7 КЛАДОВАЯ

Этот чуланчик то и дело используется для хранения отбросов и прочих результатов выходов Гролов. Сре- ди отбросов и крохотные косточки девочек, рождён- ных Мамашей Грол, — ужасное обоснование переиз- бытка мужчин в семействе Гролов. Мамаша не любит соперничества с другими женщинами.

A8 КОМНАТА МАМАШИ (КО 11)



Неотвязная вонь в этой комнате почти невы- носима. Вдоль стен стоят вёдра нечистот, по кра- ям которых сидят жирные прожорливые мухи. Большую часть комнаты занимает огромная кро- вать, застеленная ветхими и безнадежно пе- репачканными простынями. Рядом с кроватью стоит огромный туалетный столик с палеткой различных оттенков красного и коричневого. Эти отвратительные краски сделаны из растёртых органов и ключей плоти, что лежат в коробке ря- дом со столиком. Из проломленного черепа, стоя- щего там же, торчат кисточки из человеческих волос, на маленькой дубовой тумбочке у кроват- и лежит гребень, сделанный из человеческой челюсти, между зубов набились клочья сальных черных волос. У дальней стены три наклонно по- ставленных открытых гроба, в которых находят- ся ужасно деформированные тела трёх людей в рваных ярких одеждах. Их рты прочно зашиты черным волосом.

СУЩЕСТВА: в этой жуткой комнате живёт Мамаша Грол — чудовищно жирная тварь со спутанными воло- сами и залысинами. Из-за тучности ей трудно ходить да- леко, и она несколько лет, можно сказать, заточена в этой вонючей камере. Она кутается в огромную красную штору, и кровать болезненно стонет под весом Мамаши, когда она шевелится, чтобы посмотреть на вошедшего.

Мамаше прислуживают три её мёртвых сына — Бенк, Канкель и Хэдж. Следопы- ты ордена Чёрной стрелы убили их за по- следние пару лет, но мамаша «спасла» их, наложив заклятие *оживить мерт- вцов* на их останки, и теперь эти трое зомби верно служат ей. У Бенка бес- полезная третья нога на левом бедре и крошечная головка. Три стрелы всё ещё торчат из его груди. У Канкеля из правой щеки вырос лишний нос, спина согблена, голова рассече- на секирой следопыта. Уродства Хэджа трудно точно описать: его затоптал насмерть боевой конь, и теперь

он представляет собой неуклюжий мешок раздро- бленных костей с мятым лицом; он начинает прыгать, когда ему приказано атаковать.

МАМАША ГРОЛ

ОПЫТ	КО	ПЗ
4 800	8	94

Ж, полуогр, волшебник (школа некромантии) 8
(Pathfinder RPG Bestiary 2, стр. 204).

Хаотичный злой средний гуманоид (великан).

Иниц.: -3; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +10.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 7, врасплох 18 (+4 броня, +7 естественная броня, -3 Лвк).

ПЗ: 94 (8d6+64).

Стойкость +6, **Реакция** -1, **Воля** +6.

АТАКА

Скорость: 5 футов, полёт 60 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: искусно сделанный боевой посох +10 (1d6+7).

Особые атаки: божественная сила (проведение нега- тивной энергии) (СЛ 14, 6 / день).

Псевдозаклинания (УЗ 8; концентрация +11):

6 / день — могильное прикосновение (4 раунда).

Подготовленные заклинания (УЗ 8; концентрация +11):

4 — *болезнь* (СЛ 17), *дверь в пространстве*, *проклятие* (СЛ 17).

3 — *замедление* (СЛ 16), *касание вампира*, *марево*, *обесси- ливающий луч* (СЛ 18), *полёт*.

2 — *зеркальное отражение*, *касание упыря* (СЛ 17), *ложная жизнь*, *призрачная рука*, *слепота/глухота* (СЛ 17).



МАМАША
ГРОЛ



РАСПРАВА
НА КРЮКОВОЙ
ГОРЕ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ТЕНИ
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ВОЗВРАЩЕНИЕ
ФОРТА РАНИК

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
И РАЗВЕРЗЛИСЬ
ХЛЯБИ НЕБЕСНЫЕ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
СКОРБЯЩЕЕ СЕРДЦЕ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ЗАЧИСТКА
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

1 — верный удар, ледяное прикосновение (СЛ 16), магический доспех, масло [2, СЛ 14], уменьшение гуманоида (СЛ 14).

0 (неограниченно) — магическая рука, открывание/закрывание, свет, сообщение, утомляющее касание (СЛ 15).

Исключённые школы: преграждение, очарование.

ТАКТИКА

Перед боем: заслышав шум снаружи, мамаша Грол накладывается на себя заклинания *магический доспех* и *ложная жизнь*. Если она понимает, что в комнату сейчас кто-то войдёт, она сотворяет *зеркальное отражение* и *полёт*.

В бою: если персонажи сталкиваются с Мамашей Грол здесь, она злится скорее на то, что её мальчики пропустили персонажей сюда, чем на самих персонажей. Ей визгливая брань наполняет всех уцелевших Гролов таким страхом, что никто из них не осмеливается прийти на помощь матери. Мамаша Грол посылает зомби сражаться с персонажами, а сама остаётся на кровати в северо-западном углу комнаты и сотворяет заклинания. Она начинает с *призрачной руки* и затем творит атакующие заклинания.

Боевой дух: когда у неё остаётся 20 ПЗ или меньше, она сотворяет *дверь в пространстве* и отступает в зону A16, чтобы заручиться помощью всех выживших Гролов, находящихся там. Она ведёт их назад, в дом, чтобы атаковать персонажей, и на сей раз сражается насмерть.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 20, **Лвк:** 4, **Вын:** 18, **Инт:** 16, **Мдр:** 10, **Хар:** 10.

БМА: +4; **МБМ:** +9; **ЗБМ:** 16.

Черты: Бдительность^А, Естественная броня+, Живучесть, Любимая школа магии (некромантия), Любимая школа магии+ (некромантия), Написание свитков, Подчинение нежити, Создание волшебных вещей, Создание жезлов.

Навыки: Внимание +10, Запугивание +8, Знание (магия) +14, Знание (религия) +14, Колдовство +14, Полёт +8, Проницательность +2.

Языки: великий, всеобщий, демонический, некрил.

ОС: мистическая связь (жаба-фамильяр по имени Буль-Буль), глаза некроманта (10 футов, 8 раундов / день), уродство полуогра.

Боевое снаряжение: зелье исцеления *серьёзных ранений*, жезл *волшебной стрелы* (УЗ 3, 44 заряда), жезл *ослабляющего луча* (28 зарядов), жезл *касания вампира* (33 заряда); **Прочее снаряжение:** искусно сделанный боевой посох, книга заклинаний (содержит все подготовленные заклинания, а также *волшебная стрела*, *оживить мертвецов*, *ослабляющий луч* и 2d4 дополнительных заклинания по вашему выбору).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Уродство полуогра (Экс): Мамаша Грол настолько жирная, что её бонус естественной брони увеличивается на 3. Однако её полнота снижает скорость до 5 футов, а также даёт штраф -4 к Ловкости.

БЕНК, ХЭДЖ И КАНКЕЛЬ

опыт	КО	ПЗ
200 каждый	1/2	12 каждый

Зомби-полуогры («Бестиарий», стр. 144; используйте параметры зомби-человека для каждого).

A9 СПАЛЬНЯ (КО 3)



Эта комната заставлена большими грязными кроватями. На столбиках кроватей закреплены человеческие черепа с приколотыми к ним оленьими рогами. У западной стены стоит большой сундук из кедрового дерева.

Здесь спит большинство мужчин Гролов, когда они не ночуют в амбаре.

ЛОВУШКА: сундук в этой комнате — одна из любимых игрушек мальчиков. Хотя он не заперт, крышка сундука не открывается и её придётся открывать силой (проверка Силы со СЛ 20). Открытие сундука не запускает ловушек. Внутри лежит мешок монет. Монеты лежат на прижимной пластине, и она выпускает хитро спрятанную в стене сундука боевую бритву. Как только мешок поднят, лезвие вылетает с ужасающей силой. Клинок смазан ядом. Мальчики развлекаются, подначивая друг друга «опередить клинок», но гораздо веселее сказать пленникам, что их отпустят, если те смогут открыть сундук и стянуть монеты.

ОТСЕКАТЕЛЬ РУК

ОПЫТ	КО
1 600	5

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 20; **Механика:** СЛ 25.

Условие: касание; **Перезарядка:** вручную.

Действие: боевая бритва (атака в ближнем бою +12, 1d4+8 / 18-20 и яд); яд (яд паука-людоеда — ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 18; **Частота:** 1 / раунд до 6 раундов; **Действие:** 1d4 урона Силе и 1d4 урона Лвк; **Лечение:** 1 испытание).

СОКРОВИЩА: в мешке 121 мм, 110 см и 23 см, а также 17 по большей части высохших отрубленных пальцев — трофеи ловушки, собранные и сохранённые ограми.

A10 ЧЕРДАК



Стол здесь завалены стаканами, стеклянными пузырьками, старыми жестянками, верёвками, капканами, кусками перекрученного металла, штырями, костями и всевозможным хламом. В одном углу свалена какая-то старая мебель и прочее старье.

Здесь находится мастерская Хукера Грола, старшего сыночка Мамаша и создателя всех этих коварных ловушек в доме. Сам Хукер живёт в комнате в подвале (зона A12).

СОКРОВИЩА: под одним из столов спрятаны пять склянок с кислотой. После 1d10 минут обыска можно обнаружить три полных набора искусно сделанных отмычек.

A11 ОБДИРОЧНАЯ



Этот тёмный глухой закоулок в подвале провонял гнилью и застарелой кровью. На полу грудой навалены доски окровавленной кожи. Ужасающее лицо, содрванное с черепа, лежит сверху, его беззубый рот раззявлен, и сквозь

пустые глазницы виден лишь слой тёмной со-
дранной кожи, лежащей внизу.

Большая часть мебели в этом доме обтянута челове-
ческой кожей или украшена человеческими костями.
В этой мрачной комнате Хукер Грол как раз подготавли-
вает кожу и кости для изготовления мебели. Лицо
на груди принадлежало одному из следопытов Чёр-
ных стрел — Хукер ещё не решил, что из него сделать.

A12 ЛОГОВО ХУКЕРА (КО 8)



Потолок в этой комнате низкий, а вместо пола —
утоптанная земля, во многих местах залитая
кровью и покрытая плесенью. У западной сте-
ны валяется комковатый матрас, а у восточ-
ной — наполовину законченные кресла из пло-
ти и костей.

СУЩЕСТВА: здесь, под домом, таится в темноте Хукер
Грол. Будучи старшим сыном мамыши, Хукер ещё и самый
ответственный. Его ловушки защищают дом, а мебель —
делает относительно удобным. Он не слишком перено-
сит своих братьев-сыновей и если слышит, как наверху
срабатывает ловушка или доносятся звуки драки, он де-
лает себе заметку потом заново подготовить ловушки,
но наверх не идёт, полагая, что остальные Гролы опять
сцепились по мелочам или пытаются нового пленника.

Хукер заметно хромает — однажды он попался в соб-
ственную ловушку, и эту рану он носит с извращённой
гордостью. Волосы растут лишь с правой стороны его
головы и на лице, а не надо лбом; из затылка торчит ру-
диментарная голова его близнеца, способная ворчать
и разевать рот. Два лучших друга Хукера — перерос-
ки-ослокрысы, которых он зовёт Хихикоть и Болтуй.
Они яростно защищают хозяина, разрывая незваного
гостя на кусочки.

ХУКЕР ГРОЛ

ОПЫТ	КО	ПЗ
3 200	7	94

М, полуогр, варвар 1 / плут 6.

Хаотичный злой средний гуманоид (великан, человек).

Иниц.: +7; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание:** +11.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 11, враспloh 17 (+5 броня,
+4 естественная броня, +3 Лвк, -2 ярость).

ПЗ: 94 (7 КЗ; 1d12+6d8+55).

Стойкость: +10, **Реакция:** +8, **Воля:** +7.

Защитные способности: невероятное уклонение, укло-
нение, чутьё на ловушки +3.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: +1 *огрский крюк* +14 (1d10+11 / ×3).

Особые атаки: атака исподтишка +3d6, ярость
(8 раундов / день).

ТАКТИКА

В бою: Хукер в первом раунде боя приходит в ярость и по-
сылает в атаку крыс, а сам тянет время, чтобы взять
врага в тиски, как только крысы бросаются в бой.

Боевой дух: когда у Хукера остаётся меньше 25 ПЗ,
он пытается отступить в зону A14, надеясь втянуть
персонажей в бой с тендрикулосом, которого Гролы
держат там. Затем он сражается насмерть.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 24, **Лвк:** 17, **Вын:** 22, **Инт:** 6, **Мдр:** 12, **Хар:** 8.

БМА: +5; **МБМ:** +12; **ЗБМ:** 23.

Черты: Боевые рефлексy, Живучесть, Сокрушитель-
ный удар, Уверенное владение оружием (огрский
крюк), Улучшенная инициатива, Эксперт (Ремесло
[капканщик]).

Навыки: Акробатика +11 (+15 при прыжках), **Внимание:** +11,
Выживание: +7, **Дрессировка:** +9, **Лазание:** +15, **Ремесло**
[капканщик] +11, **Скрытность:** +11.

Языки: всеобщий.

ОС: быстрое перемещение, воровской приём (боевой
приём, внезапная атака, кровоточащая рана +3), по-
иск ловушек +3, уродство полуогра.

Боевое снаряжение: зелье исцеления серьёзных ранений;

Прочее снаряжение: +1 сыромятный доспех, +1 *огрский*
крюк, амулет естественной брони +1, коллекция отрезанных
носов в запечатанной воском жестяной банке, 235 зм.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Уродство полуогра (Экс): из затылка Хукера торчит уродли-
вый рудиментарный близнец, что даёт ему бонус +2 (на-
род) к испытаниям Воли. Из-за деформированной челю-
сти у Хукера дефект речи, что даёт ему штраф -2 к любым
проверкам навыков, требующих возможности говорить.

ХИХИКОТЬ И БОЛТУЙ

ОПЫТ	КО	ПЗ
800 каждый	3	38 каждый

Ослокрысы (особая свирепая крыса; «Бестиарий», стр. 164).
Нейтральное среднее животное.

Иниц.: +4; **Восприятие:** нюх, сумеречное зрение; **Вни-
мание:** +7.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 15, враспloh 10 (+4 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 38 (4d8+20).

Стойкость: +9, **Реакция:** +8, **Воля:** +4.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 20 футов, плавание 20 футов.

В ближнем бою: укусы +7 (1d8+6).

ТАКТИКА

В бою: оба ослокрысы фокусируют атаки на одной и той
же цели каждый раунд, предпочитая врагов поменьше.

Боевой дух: ослокрысы бежит, когда у него остаётся
меньше 5 ПЗ.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, **Лвк:** 19, **Вын:** 20, **Инт:** 2, **Мдр:** 17, **Хар:** 8.

БМА: +3; **МБМ:** +7; **ЗБМ:** 22.

Черты: Естественная атака+ (укус), Уворот.

Навыки: **Внимание:** +7, **Лазание:** +16, **Плавание:** +16,
Скрытность: +8.

A13 СКЛАД



Трудно понять точные размеры этой комна-
ты, плотно заставленной старыми ящиками,



РАСПРАВА
НА КРЮКОВОЙ
ГОРЕ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ТЕНИ
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ВОЗВРАЩЕНИЕ
ФОРТА РАНИК

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
И РАЗВЕРЗЛИСЬ
ХЛЯБИ НЕБЕСНЫЕ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
СКОРБЯЩЕЕ СЕРДЦЕ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ЗАЧИСТКА
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

сломанным сельскохозяйственным инвентарём и мебелью.

Большинство сломанных Гролами предметов в итоге оказываются в этой комнате. Порой Хукер роется в хламе в поисках материалов для своих задумок, но сейчас тут мало ценного.

A14 ЯМА ТЕНДРИКУЛОСА (КО 6)



Эта сырая комната пропахла гнилыми овощами. На мшистом полу лужи грязи и застоявшейся воды, стены покрыты толстым слоем пушистого грибка и плесени.

СУЩЕСТВО: этот поросший мхом и ползучими растениями участок подвала — обиталище самого несчастного из Гролов. По иронии судьбы, Гумус Грол был одним из самых красивых сыночков Мамаши, но после того как он поймал и целыми днями пытал принцессу-нимфу, она, умирая, прокляла его. И Гумус начал медленно и мучительно трансформироваться. На его теле возникли странные зелёные язвы, из всех отверстий начал расти мох. Его руки и ноги стали пористыми и хрупкими, пока он не превратился в дрожащую растительную массу. Мамаша заперла его в подвале, чтобы «не заразил дом». Гумус становился больше день ото дня. Его подкармливали братья, смеясь над новым жутким видом. Теперь Гумус Грол — большое плотоядное растение, известное как тендрикулос. Он вряд ли помнит прежнюю жизнь и хотя считает Гролов союзниками, нападает на любого, кто заходит в комнату.

ГУМУС ГРОЛ

ОПЫТ	КО	ПЗ
2400	6	76

Нейтральное огромное растение.

Иници.: +3; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание:** +7.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 7, врасплох 19 (+12 естественная броня, -1 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 76 (9d8+36); регенерация 10 (дробящее или огонь).

Стойкость +10, **Реакция** +4, **Воля** +4.

Невосприимчивость: кислота, особенности растений.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: укус +11 (2d6+7 и захват), 2 удара щупальцами +6 (1d6+3 и захват).

Занимаемое пространство: 15 футов; **Зона досягаемости:** 15 футов.

Особые атаки: паралич [3d6 раундов, СЛ 18], проглатывание (2d6 урона кислотой и паралич, КБ 16, 7 ПЗ).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 24, **Лвк:** 9, **Вын:** 18, **Инт:** 3, **Мдр:** 8, **Хар:** 3.

БМА: +6; **МБМ:** +15 (+19 при захвате); **ЗБМ:** 24 (нельзя сбить с ног).

Черты: Молниеносная реакция, Сокрушительный удар, Стальная воля, Улучшенная инициатива, Эксперт [Скрытность].

Навыки: Внимание +7, Скрытность +1 (+9 в подлеске);

Модификаторы народа: +8 к Скрытности в подлеске.

Языки: силван (не может говорить).

A15 КАЗНА ГРОЛОВ



В этой комнате с низким потолком у стены стоит большой сундук.

СОКРОВИЩА: хотя Гролы большую часть награбленного за многие годы добра использовали для уплаты дани Кригам, они немало сохранили и для себя. Богатства хранятся здесь, в незапертом сундуке. Внутри находится усыпанное агатами золотое кольцо стоимостью в 50 зм, серебряное ожерелье с изумрудами стоимостью в 350 зм, пара небольших кожаных перчаток, шитых жемчугом (на самом деле это *перчатки ловца стрел*), большой мешок разных монет (210 зм, 452 см и 108 мм) и украшенная рубинами красная застёжка для плаща в виде драконьей чешуйки стоимостью в 600 зм. Кроме того, здесь находится всё снаряжение трёх захваченных следопытов ордена Чёрной стрелы в зоне A17, включая +1 композитный длинный лук грозы эльфийской работы (рейтинг силы +1). Если Шалилу пришла сюда вместе с группой, при виде этого оружия у неё расширяются глаза — лук принадлежит Джакардросу, её приёмному отцу. Если она уже поведала об этом следопыте, то в этот момент расскажет персонажам, кто является владельцем лука; в противном случае она молчит и надеется, что наличие здесь этого оружия не означает, что Джакардрос мёртв.

A16 ПСАРНЯ (КО 7)



В этом амбаре лежат несколько груд гнилого сена, сложено зерно и даже есть большой, но грубый самогонный аппарат. Вдоль стен тянутся мостки, ведущие к дверям у потолка в восточной стене. Ниже находится пара массивных дверей, заколоченных толстыми досками. В стенах под мостками расположено несколько загаженных конур.

Если какие-то из собак Рукуса пережили начальную схватку с персонажами, то они заперты здесь. Заколоченная дверь в зону A17 в дальнем конце затянута толстой паутиной. Открыть её почти невозможно, для этого требуется проверка Силы со СЛ 36.

Самогонный аппарат работает, но сам самогон вызывает тошноту — ребята Гролов никогда не чистили аппарат, и сырьё для перегонки в лучшем случае вызывает опасения. Тот, кто выпьет самогона, должен пройти испытание Стойкости со СЛ 14, чтобы не мучиться тошнотой в течение 1d6 раундов, и совершить второе успешное испытание Стойкости со СЛ 16, чтобы не подцепить спящий недуг («Основная книга правил», стр. S91). На кривом гвозде у главного входа висят несколько ключей — они от кандалов в клетках зоны A17.

СУЩЕСТВА: трое младших Гролов (Джеппо, Хограт и Шугар) проводят здесь большую часть времени,

пьянствуя весь день и порой подвергая невообразимым пыткам пленников, содержащихся в зоне А17.

Хограт — старший из трёх. Это неуклюжий громила с мятой головой без шеи и рудиментарной рукой, растущей из левого локтя. Джеппо Грол — большой красивый мальчик; он намного выше братьев. У него огромные белые глаза и бледная, как луна, кожа. Шугар — самый приземистый из Гролов, едва ли выше 5 футов ростом. У него кривые ноги, а кожа постоянно дёргается.

Эти Гролы стерегут пленников из ордена Чёрной стрелы в зоне А17 и относятся к поручению очень серьёзно, игнорируя все звуки сражения на ферме, если только мамаша Грол не прибежит звать их на помощь в сражении против персонажей.

ХОГРАТ, ДЖЕППО И ШУГАР ГРОЛЫ	ОПЫТ 600 каждый	КО 2	ПЗ 25 каждый
------------------------------	--------------------	---------	-----------------

Хаотичный злой, М, полуогр, воин 2 (см. стр. 140).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Уродство Джеппо (Экс): у Джеппо необычайно большие молочно-белые глаза, дающие ему бонус +2 к проверкам Внимания, но при этом он необычайно чувствителен к свету — от яркого света он становится растерянным, пока находится в освещённой области.

Уродство Хограта (Экс): у Хограта есть рудиментарная рука, которая даёт ему бонус +4 (народ) к проверкам захвата. Из-за того, что голова у него небольшая, ум его соответствует, так что он получает штраф -2 к испытаниям Воли.

Уродство Шугара (Экс): у Шугара весьма часто случаются судороги, да и сам он дёрганный. Причиной тому — быстрый метаболизм, дающий бонус +2 (народ) к испытаниям Стойкости и удваивающий восстановление ПЗ за отдых. Однако из-за недоразвитых ног его скорость равна 20 футам.

А17 ТЮРЬМА (КО 5)



Большая часть этой большой душной камеры затянута пыльной паутиной, образующей воронку, уходящую в землю. Под потолком вокруг комнаты идут мостки в двадцати футах над землёй. В северо-восточном и юго-восточном углах мостки переходят в квадратную платформу размером 10 на 10 футов, ограждённую деревянными балками, образующими клетки. На стенах в каждой клетке висят железные кандалы. Большинство кандалов покрыты кровью, но не используются, однако в юго-восточном углу находятся трое прикованных изнурённых людей.

Любой, кто свалится в густую паутину внизу, не получает урона от падения, но немедленно опутан паутиной паука-людоеда, живущего там.

СУЩЕСТВА: в этой комнате живёт огромный паук-людоед — самый любимый и непослушный питомец Гролов. Его зовут Биггин, и он успел покусать большинство хозяев. Паук слишком туп, чтобы попытаться достать что-нибудь из запертых клеток в верхних углах

комнаты. Пока Гролы хорошо его кормят, Биггин позволяет им спокойно ходить по мосткам. Перед тем как осмелиться проверить клетки, огры бросают вниз оленя, свинью, гнома или другое подходящее существо.

Конечно, персонажи вряд ли об этом знают. Этот громадный паук стремительно выползает наружу, если ему не бросить никакой еды в течение четырёх раундов после того, как кто-то войдёт в комнату.

Все три человека, запертых в юго-восточной клетке, без сознания. Это последние уцелевшие следопыты ордена Чёрной стрелы из форта Ранник.

БИГГИН	ОПЫТ 1 600	КО 5	ПЗ 52
--------	---------------	---------	----------

Паук-людоед.

Нейтральный огромный вредитель.

Иниц.: +2; **Восприятие:** вибросенситивность 60 футов, ночное зрение 60 футов; **Внимание** +5.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 10, врасплох 16 (+8 естественная броня, +2 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 52 (7d8+21).

Стойкость +8, **Реакция** +4, **Воля** +3.

Невосприимчивость: воздействующие на разум эффекты.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 40 футов.

В ближнем бою: укусы +8 (2d8+7 и яд).

Занимаемое пространство: 15 футов; **Зона досягаемости:** 15 футов.

Особые атаки: паутина (дистанционная атака +5, СЛ 16, прочность 7).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 21, **Лвк:** 15, **Вын:** 16, **Инт:** —, **Мдр:** 12, **Хар:** 2.

БМА: +5; **МБМ:** +12; **ЗБМ:** 24 (36 против сбивания с ног).

Навыки: **Внимание** +5, **Лазание** +29, **Скрытность** -2; **Модификаторы народа:** +4 к Вниманию, +16 к Лазанию, +4 к Скрытности.

ОС: сжатие (см. стр. 115).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Яд (Экс): укусы — ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 18 (включает бонус +2 [народ]); **Частота:** 1 / раунд до 6 раундов; **Действие:** 1d4 урона Силе и 1d4 урона Лвк; **Лечение:** 1 испытание.

ПОСЛЕДНИЕ ЧЁРНЫЕ СТРЕЛЫ

Орден Чёрной стрелы много десятилетий был тайным и закрытым, с тех пор как его основал Зарнат Ранник. Он объединял охотников и следопытов, патрулировавших Сторвальские холмы. Чёрные стрелы считали своим долгом предотвращать набеги великанов на Варисию с плато. Когда в Магнимаре предложили построить для ордена форт вблизи Крюковой горы, Зарнат с благодарностью принял предложение, но погиб в бою с ограми клана Кригов, прежде чем форт был завершён. Люди Зарната назвали крепость в его честь, и с тех пор форт Ранник играл важную роль в сдерживании огров, троллей и великанов и не давал им заходить слишком далеко в низины.



РАСПРАВА
НА КРЮКОВОЙ
ГОРЕ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ТЕНИ
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ВОЗВРАЩЕНИЕ
ФОРТА РАНИК

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
И РАЗВЕРЗЛИСЬ
ХЛЯБИ НЕБЕСНЫЕ

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ:
СКОРБЯЩЕЕ СЕРДЦЕ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ЗАЧИСТКА
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

За 45 лет пребывания в форте Чёрные стрелы часто принимали в свои ряды новых членов — как правило, мелких преступников, которым давался выбор между суровым наказанием или клятвой всю жизнь пребывать в стенах форта и патрулировать опасные высоты Крюковой горы. Условия жизни в форте Ранник быстро делали из них честных людей, вовлекая их в суровый быт, полный боевого обучения, благодаря чему забывалась вся прежняя жизнь. Держать опасности Крюковой горы в узде — задача не из лёгких и требует такого уровня дисциплины, которого даже многие солдаты не имеют. Следопыты решают проблемы внутри ордена со спокойствием и эффективностью. Тот, кто не подчиняется командованию, будет выпорот почти до смерти, а затем сослан на юг. Предателей безжалостно казнят. Суд скор, репутация грозна. Только три недели назад Чёрные стрелы столкнулись с равным соперником, и то лишь из-за предательства в своих рядах.

Из нескольких десятков человек, составлявших

орден Чёрной стрелы, в живых осталось только трое, и все они в плохом состоянии. Единственной причиной, почему эти трое избежали резни в форте, было то, что они находились далеко, на патрулировании. Их предводитель — опытный старый следопыт по имени Джакардрос. Его лицо сурово и обветрено погодой. Он и ещё двое (Кэвен и Вейл) — всё, что осталось.

Остальных, что были в патруле, Гролы уже увели на пытки и смерть.

Следует заметить, что приведённые ниже параметры для этих трёх человек представляют их полностью здоровыми и при полном снаряжении, но когда персонажи их спасают, все трое без сознания, имеют 0 ПЗ, и на них лишь исподнее — всё их снаряжение лежит кучей в зоне А15.

НАГРАДА: если персонажи спасают этих трёх членов ордена Чёрной стрелы, они получают столько опыта, как если бы победили их в бою (7 200 опыта за всех троих).

ДЖАКАРДРОС СОВАРК

Джакардрос потерял глаз от огрского крюка лет десять назад в смертельной схватке. Много лет он был заместителем Бейдена, коменданта форта Ранник. Джакардрос боится худшего, поскольку знает, что комендант скорее умрёт, чем сдастся Кригам. После того как их патруль задержался, по возвращении они увидели, что форт в руках Кригов. Джакардрос потерял треть отряда в попытке отбить форт, и когда их вынудили отступить на юг в лес Кригов, оставшиеся следопыты стали лёгкой добычей Гролов. Джакардрос тяжело переживает потерю форта Ранник и считает себя виноватым в том, что огры его захватили. Если бы он чуть быстрее вернулся с патрулирования, он успел бы помочь отстоять крепость. Но он не успел, и 45-летняя традиция прервалась.

В молодости, перед тем как присоединиться к ордену Чёрной стрелы, Джакардрос был искателем приключений. Его отряд погиб где-то в окрестностях леса Миерани, где они помогли защитить маленькую эльфийскую деревушку от нападения отряда эттеркапов под предводительством зелёного дракона. Все спутники Джакардроса погибли в бою, отдав жизнь за эльфов Плачущего Листа. Его самого выходила тамошняя жрица Дезны, и они полюбили друг друга. Джакардрос всю жизнь прожил бы в Плачущем Листе, если бы его возлюбленная Сеантия не погибла, когда на деревню вновь напал воскресший дракон три года спустя. Джакардрос вновь помог деревне отбиться, но горе следопыта было слишком велико, чтобы он остался. Собрав пожитки, он сразу после смерти дракона покинул Плачущий Лист, оставив печальный долг погребения Сеантии приёмной дочери. Сердце его окаменело. Со временем он узнал о Чёрных стрелах и попросил принять его в орден, надеясь, что служба поможет ему залечить раны души.

В какой-то степени план его сработал. Но теперь, когда форт Ранник потерян, старое горе вернулось — потеря форта пробудила воспоминания о гибели Сеантии. Джакардрос горько жалеет, что покинул Плачущий Лист и что не погиб при втором нападении дракона или во время недавнего набега огров, и настроение его становится всё более мрачным — он почти готов покончить с собой.

К несчастью для Джакардроса, его жизнь того и гляди станет ещё более сложной, поскольку его приёмная дочь — не кто иной, как Шалилу Андосана.

ДЖАКАРДРОС
СОВАРК

ДЖАКАРДРОС СОВАРК

ОПЫТ 3 200	КО 7	ПЗ 72
---------------	---------	----------

М, зрелый, человек, следопыт 8.

Хаотичный добрый средний гуманоид (человек).

Иниц.: +3; **Восприятие:** Внимание +13.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 14, врасплох 13 (+3 броня, +3 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 72 (8d10+24).

Стойкость +7, **Реакция** +9, **Воля** +4.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: искусно сделанный длинный меч +10/+5 (1d8+1 / 19–20).

Дистанционная: +1 композитный длинный лук грозы +12/+7 (1d8+2 / ×3 и 1d6 урона электричеством).

Особые атаки: заклятый враг (великаны +4, драконы +2).

Подготовленные заклинания (УЗ 5; концентрация +7):

2 — дубовая кожа, исцеление лёгких ранений.

1 — зверь-посланник, разговор с животными.

ТАКТИКА

В бою: сила Джакардроса в его искусстве стрельбы из лука.

Он полагается на своих союзников и верного зверя Кибба, которые удержат врага в ближнем бою, пока он будет действовать на расстоянии. Но когда его союзники в отчаянном положении, он немедленно откладывает лук в сторону и присоединяется к ним в ближнем бою.

Боевой дух: Джакардрос мало заботится о своей безопасности и активно ищет врага, который мог бы его убить. В результате он сражается насмерть. Однако, как только он помирится с Шалилу, его взгляд на жизнь резко меняется — он посвящает себя её защите, заботясь о ней как о собственной дочери. Он будет сражаться насмерть, чтобы защитить её, но в других случаях выходит из боя и отступает, если у него остаётся меньше 20 ПЗ, чтобы выжить и защищать Шалилу в будущем.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, **Лвк:** 17, **Вын:** 12, **Инт:** 11, **Мдр:** 15, **Хар:** 9.

БМА: +8; **БМБ:** +9; **ЗБМ:** 23.

Черты: Быстрый выстрел, Двужильный, Живучесть, Залп, Прицельная стрельба, Стрельба вблизи, Убийственная меткость, Уворот.

Навыки: Внимание +13, Выживание +13, Дрессировка +10, Запугивание +10, Знание (география) +7, Знание (природа) +7, Скрытность +13, Языкознание +8.

Языки: акло, варисийский, великаний, всеобщий, гномий, гоблинский, драконий, сивлан, шоанти, эльфийский.

ОС: в лесу как дома, отслеживание +4, излюбленная местность (лес +2, горы +4), ищейка, понимание животных +7, совместная охота (верный зверь — огнешкурый кугуар по имени Кибб).

Снаряжение: клёпанный кожаный доспех, +1 композитный длинный лук грозы (рейтинг силы +1) и 20 стрел, искусно сделанный длинный меч.

ВЕЙЛ ТЕМРОС

Вейл — темнокожий мужчина с пронзительными серыми глазами. Его рост в 6 с половиной футов и мускулистое телосложение рано привели его на путь воина. Несмотря на это, Вейл — спокойный и замкнутый человек, чья страсть к жизни пробуждается только в разгар битвы.

Вейл — сын ордена Чёрной стрелы. Его родители были членами ордена, как и его два младших брата. Все они погибли — либо убиты много лет назад (как родители), либо несколько недель назад (как братья) ограми клана Кригов. Только клятва отомстить Кригам поддерживала Вейла последние несколько дней, полных мучений и одуряющего ужаса в руках Гролов. При любой возможности Вейл с мрачным удовлетворением возвращает ограм должок.

Кроме доблести в бою, Вейл также увлекался осадами и архитектурой и много часов свободного времени посвящал разговорам с местным архитектором, ныне покойным Драннисом. Кроме сражений, только разговоры на такие сухие темы, как инженерное искусство и фортификация, могут заставить Вейла выбрать из скорлупы немногословности и расшевелить его.

ВЕЙЛ ТЕМРОС

ОПЫТ
1 600

КО
5

ПЗ
53

М, человек, воин 4 / следопыт 2.

Нейтральный добрый средний гуманоид (человек).

Иниц.: +1; **Восприятие:** Внимание +10.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 12, врасплох 16 (+6 броня, +1 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 53 (6d10+16).

Стойкость +11, **Реакция** +5, **Воля** +2; +1 против ужаса.

Защитные способности: храбрость +1.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: +1 боевой топор +10/+5 (1d8+7 / ×3), +1 топорик +10/+5 (1d6+5 / ×3).

Дистанционная: композитный длинный лук +7/+2 (1d8+4 / ×3).

Особые атаки: заклятый враг (великаны +2).

ТАКТИКА

В бою: хотя

Вейл не особо обращает внимание на полученные в бою раны, он сражается отнюдь не очертя голову. Он подходит к битве с наивным восторгом, считая каждое сражение загадкой, которая решается разумом и сталью. Он умеет выискивать тонкие тактические преимущества (занятие высоты, взятие в тиски, укрытие и прочее), которые хорошо ему служат. Вейл предпочитает сражаться боевым топором и топориком, и как только враг втянут в бой, Вейл наносит сокрушительные удары (пока видит, что они успешно



РАСПАВА
НА КРЮКОВОЙ
ГОРЕ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ТЕНИ
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ВОЗВРАЩЕНИЕ
ФОРТА РАЙНИК

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
И РАЗВЕРЗЛИСЬ
ХЛЯБИ НЕБЕСНЫЕ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
СКОРЯЩЕЕ СЕРДЦЕ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ЗАЧИСТКА
КРЮКОВОЙ ГОРЫ



ВЕЙЛ ТЕМРОС

поражают цель). Он считает своим главным изъяном недостаточное умение фехтовать, и когда он становится чересчур уверенным в себе, он часто сбивает врага с ног, разоружает его и берёт в тиски, что провоцирует опасное количество внеочередных атак.

Боевой дух: если Вейла не одёргивать, ему не придёт в голову мысль об отступлении. Он настолько увлекается в бою, что забывает о собственном благополучии.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, **Лвк:** 13, **Вын:** 14, **Инт:** 10, **Мдр:** 12, **Хар:** 8.

БМА: +6; **МБМ:** +10; **ЗБМ:** 22.

Черты: Внушительная стойкость, Парное оружие, Привычное оружие (боевой топор), Сила двух рук, Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (боевой топор), Уверенное владение оружием (топорик), Уворот.

Навыки: Внимание +10, Выживание +10, Знание (инженерное дело) +5, Лазание +9, Профессия (осадный инженер) +6, Ремесло (каменщик) +7.

Языки: всеобщий, осиирани.

ОС: выслеживание +1, мастерство ношения брони 1, понимание животных +1.

Снаряжение: кольчуга, +1 боевой топор, +1 топорик, композитный длинный лук (рейтинг силы +4) и 20 стрел.

КЭВЕН ВЕТРОБОЙ

Кэвен Ветробой родом из Черепашьего Парома. Это красивый молодой человек с тёмными волосами и изумрудными глазами, который в жизни всегда получал то, что хотел, благодаря смазливому лицу и ловкому языку. Кэвен был весьма капризным, и его несчастные родители изрядно поседели от его выходок, которые однажды аукнулись юноше. Как-то раз он напал на одного козопаса и ограбил его. Козопас оказался старым другом семьи. Отец Кэвена пришёл в ярость и уже почти был готов поддержать обвинения, чтобы парня забрали на юг, на каторжные работы в Илсуриан, но матери удалось успокоить его. Кэвену дали выбор: лишиться наследства и сесть в тюрьму или вступить в орден Чёрной стрелы. Его отец всегда восхищался этим орденом, и если уж они не сделают из него достойного человека, то никто не сделает. Кэвен, который и думать не хотел о тюрьме, выбрал Чёрные стрелы.

Поначалу дисциплина пошла Кэвену на пользу, и он стал полезным и уважаемым членом ордена. Однако когда год назад госпожа Лукреция открыла игорный дом «Парадиз», Кэвен и ещё двое из Чёрных стрел как-то раз ночью проникли на её баржу, чтобы вкушать тамошних удовольствий. Этого хватило, чтобы напомнить Кэвену о прежней восхитительной жизни, полной риска и преступлений. Кэвен вызвался в недельный патруль на юг (путь, который большинство Чёрных стрел не любили, поскольку дорога вдоль восточного берега Глинистого озера довольно скучная). Однако вместо того чтобы проводить ночи в Черепашьем Пароме или Пендаке, он пристрастился проводить их в «Парадизе». Конечно, Лукреция узнала в нём одного из ордена Чёрной стрелы, и, понимая, что такой союзник — жизненно важное приобретение, она соблазнила его, зачаровала и сделала своей игрушкой.

С течением времени Кэвен всё сильнее попадал под власть Лукреции, так что ей уже не нужно было держать его под чарами. Он начал красть у товарищей, чтобы оплачивать тайные ночные загулы в «Парадизе», и в конце концов именно он предал орден по просьбе Лукреции. Кэвен выдал ей всю необходимую для быстрого и решительного удара по форту Ранник информацию о патрулях и обороне форта, а затем вызвался в патруль, благодаря чему он оказался бы вне форта во время нападения. Он даже сумел несколько задержать отряд во время патруля, чтобы тот не вернулся в форт вовремя и не успел оказать помощи. Кэвен не рассчитывал, что его захватят Гролы, — Лукреция пообещала бежать вместе с ним, как только нападение будет завершено, и он планировал встретиться с ней в заранее условленном месте в Черепашьем Пароме. На самом деле Лукреция собиралась убить его, так что Гролы, можно сказать, спасли его жалкую жизнь, хотя сам он этого не понимает.

Последние несколько дней Кэвен изображал верность остаткам ордена Чёрной стрелы. Его разрывает страх того, что товарищи узнают о его предательстве, и страх перед вероятностью попасть под пытки, а потом и на обед к Гролам. Когда персонажи спасают следопытов, Кэвен делает вид, что хочет помочь в подготовке атаки на форт Ранник, но втайне ищет шанс завершить предательство, сбежать в Черепаший Паром и отыскать любовницу, не зная, что она уже списала его на корм полуограм.

Хотя никто из его товарищей по ордену Чёрной стрелы не подозревает Кэвена в предательстве, они уже заметили татуировку в виде семиконечной звезды на внутренней стороне его левого запястья. Кэвен скрывал татуировку так долго, как мог, но теперь, когда он только в лохмотьях, остальные её заметили; у них были другие мысли в голове (как остаться в живых в плену у Гролов), и они ещё не спрашивали его о татуировке. Кэвен понимает, что татуировка связывает его с «Парадизом» и изобличает как предателя, и пытается спрятать татуировку от персонажей, как только приходит в себя. Пока он без сознания, персонажам достаточно проверки Внимания со СЛ 12, чтобы заметить татуировку, но как только Кэвен приходит в себя, проверка Внимания, чтобы заметить татуировку, становится встречной проверкой против Ловкости рук Кэвена. Если спросить его о татуировке, Кэвен говорит, что ей уже много лет (проверка Ремесла [татуировщик] со СЛ 15 или похожий навык раскрывают правду — татуировке всего пара месяцев) и что она символизирует его любовь к звёздам. Он не знает её истинного значения, но понимает, что лучше не показывать её персонажам, а то они поймут, что он частенько бывал в «Парадизе».

КЭВЕН ВЕТРОБОЙ

Опыт	КБ	ПЗ
2400	6	49

М, человек, следопыт 2 / плут 5.

Хаотичный нейтральный средний гуманоид (человек).

Иниц.: +4; **Восприятие:** Внимание +9.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 16, врасплох 15 [+3 броня, +4 Лвк, +1 отражение, +1 уклонение, +1 щит].

ПЗ: 49 [7 КЗ; 2d10+5d8+12].

Стойкость +5, Реакция +11, Воля +0.

Защитные способности: невероятное уклонение, уклонение, чутьё на ловушки +1.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: +1 рапира +8 (1d6+1 / 18–20), искусно сделанный кинжал +8 (1d4 / 19–20).

Дистанционная: композитный длинный лук +9 (1d8 / ×3).

Особые атаки: атака исподтишка +3d6, заклятый враг [великаны +2].

ТАКТИКА

В бою: Кэвену удобнее всего сражаться небольшим быстрым оружием вроде кинжалов, коротких мечей или рапир. Он выискивает раненых врагов, оставляя более сильных «союзникам».

Боевой дух: в глубине души Кэвен — трус, но он боится, что если слишком быстро бросит «союзников», то его предательство раскроется, так что сражается он дольше, чем мог бы в противном случае. Если у него остаётся меньше 10 ПЗ, он совершает проверку Блефа и прикидывается мёртвым, надеясь улучшить момент и сбежать, пока внимание других отвлечено. Если ему это не удастся, он впадает в страх и бежит. Кэвен уже один раз предал друзей, и если он считает, что, предав персонажей, он сможет выжить, то не задумываясь предаст снова. Если подвернётся возможность, он и заложника захватит, по возможности предпочитая кого поменьше и послабее, чем он сам, — например, волшебника, гнома или полурослика.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, **Лвк:** 18, **Вын:** 12, **Инт:** 13, **Мдр:** 8, **Хар:** 14.

БМА: +5; **МБМ:** +5; **ЗБМ:** 21.

Черты: Быстрое выхватывание, Парное оружие, Парное парирование, Подвижность, Уворот, Удар на проходе, Фехтование, Эксперт (Блеф).

Навыки: Блеф +15, Внимание +9, Выживание +9, Запугивание +12, Знание (краеведение) +11, Знание (природа) +7, Лазание +10, Ловкость рук +14, Плавание +10, Скрытность +14.

Языки: варисийский, великаний, всеобщий.

ОС: воровской приём (боевой приём, плут-фехтовальщик), отслеживание +1, поиск ловушек +2, понимание животных +4.

Снаряжение: +1 кожаный доспех, +1 рапира, искусно сделанный кинжал, композитный длинный лук (рейтинг силы +0) и 20 стрел, кольцо защиты +1.

ПРЕДАТЕЛЬ НАЙДЕН!

Пока персонажи вместе с Чёрными стрелами обдумывают, как вернуть форт Ранник, они обнаруживают всё больше свидетельств тому, как именно крепость попала в лапы огров. Если Кэвен считает, что персонажи могут раскрыть его, он попытается как можно скорее улизнуть. Если его припрут к стенке, он будет сражаться в попытке вырваться на свободу. Он понимает, что персонажи сильны и что в одиночку ему против них не выстоять. В результате он обороняется, постоянно ища шанс убежать в леса.

Как только предательство Кэвена становится очевидным, Джакардрос и Вейл готовы немедленно совершить над ним правосудие в манере ордена Чёрной стрелы — казнь через отсечение головы. По просьбе персонажей Чёрные стрелы обещают в награду за помощь в выяснении правды отдать им снаряжение Кэвена. Если персонажам не удастся схватить Кэвена после того, как они узнают правду, перед Джакардросом и Вейлом встанёт трудный выбор. Главной задачей для них остаётся уничтожение огров, но с фактом того, что в сложившейся ситуации виноват один из своих, не может смириться ни один из членов ордена Чёрной стрелы. Если Кэвену удастся сбежать, упрямая гордыня и давняя страсть к Лукреции не дадут ему покинуть эти края. Если персонажи ещё не встретились с этой ламией и не одолели её, то в письме к ней Кэвен просит её бежать вместе с ним на Крюковую гору во владения клана, где персонажи встретят их обоих на стороне Барла. Кэвен может даже появиться в последующей главе, если вы пожелаете, — он проделает весь путь до Йоргенфиста в поисках более могучего союзника вроде самого Мокмуриана!

НАГРАДА: если персонажи узнают, что Кэвен — предатель, дайте им 3 200 опыта.



КЭВЕН ВЕТРОБОЙ



РАСПРАВА
НА КРЮКОВОЙ
ГОРЕ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ТЕНИ
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ВОЗВРАЩЕНИЕ
ФОРТА РАННИК

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
И РАЗВЕРЗЛИСЬ
ХЛЯБИ НЕБЕСНЫЕ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
СКОРБЯЩЕЕ СЕРДЦЕ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ЗАЧИСТКА
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

он сможет долететь до орлиного гнезда (см. зону 55), он сумеет пробраться в форт по скрытому уступу и туннелю с севера.

ТАЙНЫЕ ТУННЕЛИ: эти туннели не использовали несколько десятилетий. В некоторых местах они кишат электрическими ящерами, но через них можно проникнуть в форт, не привлекая внимания огров. В туннели можно попасть через пещеру за водопадом в зоне 512.

ШЛЮЗНЫЕ ВОРОТА: в южной стене форта (зона 57) находятся шлюзные ворота, которые открываются для спуска сточных вод вниз по склону в ручей. Персонажи могут попробовать обойти ворота Ранника и проникнуть через этот узкий проход, но он слишком близко к южным воротам, что может стать проблемой.

СКРЫТНОСТЬ: огры видят в темноте, так что ночь скорее проблема, чем преимущество для персонажей. Если отряд состоит из действующих скрытно персонажей, они смогут проникнуть в форт незаметно, особенно под прикрытием таких заклинаний, как *невидимость* или *облако тумана*.

ОБМАН: огры признают руну саздра знаком своего нового владыки, Барла Костолома. Если персонажи нагло пойдут в крепость, ведя себя так, будто они свои, и открыто покажут руну, огры сочтут их посланцами Барла, присланными с инспекцией, и быстро проведут их внутрь для встречи с «вождём» (в зоне **Б29**) или «хозяйкой» (Луcreция в зоне **Б36**). Как персонажи будут разбираться со своим недолгим прикрытием, зависит от них, поскольку Джааграт и Луcreция быстро раскусят обман.

Форт Ранник находится на северном краю широкой долины, идущей вдоль южного подножья гор. Этот унылый пейзаж тянется на много миль вдоль границы гор и леса Кригов. Эта суровая, глухая местность хорошо подходит мрачному и угрюмому нраву её стражей — ордену Чёрной Стрелы.

Вейл может предоставить персонажам подробную карту форта Ранник (памятка 3-1) заранее, так что они смогут спланировать проникновение в крепость, если пожелают. Чёрные Стрелы отвечают на все вопросы обо всех зонах, включая наличие электрических ящеров в зоне **Б37** (но они не знают о нежити в зоне **Б15**). Они не знают местоположение и точную численность огров в форте, но тех точно много. Хотя у огров численное преимущество, на стороне персонажей внезапность и превосходство в знании местности — следопыты уверены, что огры не нашли ни тайных пещер, ни туннелей.

Персонажи могут проникнуть в форт так, как захотят. Ниже перечислены некоторые варианты (возможно, предложенные Чёрными стрелами или Шалилу, если персонажи спросят её об этом).

СМЕРТЬ С НЕБЕС: любой персонаж, способный летать, может спуститься сверху прямо в форт. Если

Персонажам доступны следующие подсказки, основанные на проверках навыков или полученные в результате правильных вопросов Чёрным стрелам. В случае если атака пойдёт не по плану, персонажам не стоит забывать о возможности отступления, перегруппировки и повторной атаки. Огры неорганизованны и нескоро собираются для обороны, и даже если будет шумная схватка, огры неподалёку решат, что просто кто-то из соседей цапается друг с другом.

НОВЫЕ КАЗАРМЫ: зона Б10 известна как «новые казармы», хотя их построили 20 лет назад. Эти деревянные казармы построили, когда следопыты стали опасаться, что первоначальных казарм вскоре может не хватить. Казармы (пусть просторные и не такие сырые, как помещения



в зоне 520 и 524) были брошены сразу после того, как люди подумали о безопасности: от огненных снарядов во время осады казармы вспыхнут, как хворост, и все, кто окажется внутри, погибнут. Огры не столь наблюдательны и не столь сообразительны, так что немало их неуклюжих сородичей разместились в новых казармах; если поджечь это здание, то многие огры, вероятно, погибнут, а остальные на достаточно долгое время отвлекутся, что позволит персонажам проникнуть в форт в другом месте. Персонаж, который в течение часа наблюдает за фортом издали, может совершить проверку Знания (инженерное дело) со СЛ 20, чтобы понять это.

ВЫМАНИВАНИЕ КРИГОВ: хотя Джааграт не дурак, такого не скажешь о большинстве других огров в форте. Если чем-то спровоцировать огров, они наверняка выйдут большую шайку в атаку (и так их легко заманить в засаду). Кроме того, если привлечь внимание огров к одной из частей форта, большая их часть наверняка направится разведать, что за шум, тем самым оставляя без защиты остальные ключевые точки.

ВРЕМЯ ВЫКУРИВАНИЯ: если персонажи расспросят следопытов о существах, населяющих тайные туннели, те могут рассказать героям о большом количестве электрических ящеров. Твари по большей части не выходят из туннелей, но в брачный сезон они становятся более агрессивными, и следопыты используют дым горькой коры, чтобы ослабить и отпугнуть их, чтобы они не наводнили цитадель. Для сбора горькой коры в окрестностях требуется один день и проверка Знания (природа) со СЛ 18, но если персонажи наберут коры и разведут дым в нужных местах, они, вероятно, смогут загнать электрических ящеров в цитадель прямо в гущу огров, тем самым их ослабив и получив шанс добраться до главарей.

ОБЩИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ФОРТА РАНИК

Грязные огры превратили этот потрепанный сражениями, но ухоженный форт в место бойни и пьяного разгула. Криги делали что могли, чтобы их пленники не перемерли, но недавно последняя из их игрушек скончалась, и огры разбрелись по окрестностям в поисках новых жертв, чтобы вдоволь помучить их и потом сожрать. Десятки черепов и изуродованных тел развешаны на деревьях вокруг форта на гигантских ржавых крючьях, как туши, ждущие разделки. Вонь пота, мочи, крови и огрского мускуса отравляет воздух на сотни ярдов вокруг. Неуклюжие уродливые головорезы клана Кригов бродят по стенам и прячутся внутри, жирея на человеческой плоти, утоляя жажду виски и элем из погребов Чёрных стрел и танцуя джигу с черепами.

Кроме предводителей Кригов, в форте Ранник всего 32 огра. Из них 26 — типичные огры без уровней в классах персонажей, но остальные шестеро — более сильные воины 5-го уровня. У этих шестерых есть и имена, и личность, но для простоты их параметры приведены ниже.

ОГР-ВОИН

ОПЫТ	КО	ПЗ
4 800	8	104

Огр, воин 5 («Бестиарий», стр. 208).

Хаотичный злой крупный гуманоид (великан).

Иниц.: +1; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +5.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 10, врасплох 20 (+5 броня, +6 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 104 (9 КЗ; 4d8+5d10+59).

Стойкость +13, **Реакция** +3, **Воля** +5; +1 против ужаса.

Защитные способности: храбрость +1.



РАСПРАВА
НА КРЮКОВОЙ
ГОРЕ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ТЕНИ
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ВОЗВРАЩЕНИЕ
ФОРТА РАНИК

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
И РАЗВЕРЗЛИСЬ
ХЛЯБИ НЕБЕСНЫЕ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
СКОРБЯЩЕЕ СЕРДЦЕ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ЗАЧИСТКА
КРЮКОВОЙ ГОРЫ



ДВОР



ПОД ФОРТОМ

ФОРТ РАНИИК

ПЕРВЫЙ ЭТАЖ



ВТОРОЙ ЭТАЖ



АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: +1 огрский крюк +16/+11 [2d8+13 / 19-20 / x3].

Дистанционная: пилум +8/+3 [1d8+6].

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Особые атаки: мастерство владения оружием (древковое +1).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 23, **Лвк:** 12, **Вын:** 20, **Инт:** 6, **Мдр:** 12, **Хар:** 5.

БМА: +8; **МБМ:** +15; **ЗБМ:** 26.

Черты: Внушительный вид, Естественная броня+, Живучесть, Привычное оружие (огрский крюк), Сокрушительный удар, Стальная воля, Уверенное владение оружием (огрский крюк), Улучшенный критический удар (огрский крюк).

Навыки: Внимание +5, Запугивание +11.

Языки: великий.

ОС: мастерство ношения брони 1.

Снаряжение: +1 сыромятный доспех, +1 огрский крюк, 2 пилума.

Б1 ПОДХОД



Молния разрывает небо, отбрасывая бледный свет на склон горы. Вспышки озаряют мрачную темно-серую каменную крепость, стоящую на страже над долиной и отчаянно втискивающуюся между двумя высокими обрывами. Осыпающиеся стены в пятнадцать футов высотой окружают цитадель, камни её испещрены выбоинами и дырами от камней и огрских крючьев. Как лицо ветерана десятков кампаний, эти стены с выбоинами, трещинами и шрамами являются свидетельствами боевого прошлого крепости. Каменная цитадель упрямой тенью встаёт из-за израненных стен на фоне горного склона. Одинокая башня возвышается над бастионами, как уродливый сломанный клык. Рядом со склона горы в большое озеро прямо у стен форта обрушивается, пенясь, вода.

Требуется проверка Лазания со СЛ 15 для того, чтобы перебраться через стену форта в 15 футов высотой. По пути из стены вываливаются камни, давая штраф -5 к проверкам Скрытности, совершённым во время карабка. Безымянный ручей огибает периметр стен, создавая ров глубиной в 10 футов. Но воды относительно спокойны, и чтобы перебраться через ручей, требуется проверка Плавания со СЛ 10.

Б2 ВОСТОЧНЫЕ ВОРОТА (КО 3)



Во входную башню высотой в 12 футов ведут побитые двойные створки ворот, которые с виду едва держатся на петлях.

Огры выбили эти ворота во время нападения, но с тех пор навалили с обратной стороны

всякого хлама, чтобы забаррикадировать их. Пока хлам не убран, ворота не открыты.

СУЩЕСТВО: поскольку Криги считают, что полностью заложили эти ворота, здесь на посту стоит всего один огр, который деловито отскрёбывает свеженький череп до блеска. В результате он получает штраф -4 к проверкам Внимания.

ОГР	ОПЫТ 800	КО 3	ПЗ 30
-----	-------------	---------	----------

(«Бестиарий», стр. 208).

Б3 СТОЙЛА



Большое деревянное строение стоит под обрывом. Сюда оно открыто, видны пустые стойла.

Некогда Чёрные стрелы здесь держали и разводили отличных лошадей. Отважные животные почуяли опасность в ночь резни, и некоторые из них вырвались из стойл, чтобы помочь хозяевам, но в итоге были перебиты ограми.

Б4 СТАРАЯ КАРАУЛКА (КО 9)



Эта старая караулка буквально разваливается. Цемент потрескался или искрошился, оставив только камни. Само строение примерно тридцати футов высотой.

Огры не понимают, насколько близко это здание к обрушению. У самой структуры твёрдость 8, но если у персонажа получится одной атакой нанести строению 15 урона, оно рухнет полностью. Любое существо внутри неё получает 10d6 урона при обрушении, в то время как любое существо в пределах 15 футов получает 6d6 урона (испытание Реакции со СЛ 15 уменьшает урон вдвое). Обрушение здания заставляет всех огров из зон Б2, Б6, Б8 и Б10 бежать, оставляя эти зоны без защиты на 2d6 минут.

СУЩЕСТВА: огры, не славящиеся наблюдательностью, оставили здесь троих. Двое — обычные огры-головорезы, в то время как третий — большое ворчливое существо с коленками назад, как у козла, его лицо и руки покрыты воспалёнными красными прыщами. Это чудовище, Карли-Шлёп Криг, большую часть времени измывает над двумя остальными ограми, в результате чего все трое получают штраф -4 к проверкам Внимания.

КАРЛИ-ШЛЁП КРИГ	ОПЫТ 4 800	КО 8	ПЗ 104
-----------------	---------------	---------	-----------

М, огр, воин 5 (см. стр. 151).

ОГРЫ (2)	ОПЫТ 800 каждый	КО 3	ПЗ 30 каждый
----------	--------------------	---------	-----------------

(«Бестиарий», стр. 208).

СОКРОВИЩА: Карли-Шлёп носит ожерелье из высохших женских кистей рук, на пальцах каждой из которых



РАСПРАВА
НА КРЮКОВОЙ
ГОРЕ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ТЕНИ
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ВОЗВРАЩЕНИЕ
ФОРТА РАНИК

КАРТА ВТОРАЯ
ФОРТ РАНИК

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
И РАЗВЕРЗЛИСЬ
ХЛЯБИ НЕБЕСНЫЕ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
СКОРБЯЩЕЕ СЕРДЦЕ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ЗАЧИСТКА
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

блестят медные колечки. Из этих колец 21 стоит по 10 зм, а 22-е на самом деле кольцо друга животных (хотя Карли-Шлёп понятия не имеет, что оно магическое).

55 ОБРУШИВШИЙСЯ ТУННЕЛЬ



Здесь под обрывом лежит огромная куча мусора, почти полностью перекрывающая вход в пещеру.

Извилистый туннель за завалом поднимается к уступу, смотрящему на форт, на высоте 120 футов над обрывом. Этот уступ поднимается ещё на 450 футов к пику, который некогда служил гнездовьем группе гигантских орлов, дружных с Чёрными стрелами. Орлы спустились помочь защищать форт, но были убиты ограми. Маленькое существо может протиснуться в туннель; небольшое существо может сделать то же самое при успешной проверке Изворотливости со СЛ 30. Чтобы достаточно расчистить проход для среднего существа, потребуется 3д6 минут шумной работы.

56 ДВОРОВАЯ КУХНЯ (КО 8)



В этом открытом строении находятся несколько больших решёток для хранения копчёного мяса. Огры не особо заботились о чистоте этого места, поскольку теперь всё свалено в кучу и переломано. На сломанных копильнях кое-как навалены мёртвые тела, медленно (и плохо) копятся на дымных огнях. Запах от них исходит отвратительно ароматный.

Огры любят хороший шашлык. Эти девять медленно зажаривающихся трупов — Чёрные стрелы, взятые живьём. Они не прожили долго после того, как их насадили на вертела и оставили здесь поджариваться.

СУЩЕСТВО: Джааграт поставил присматривать за кушаньем своего лучшего повара — постоянно пыхтящего и потного жирного огра по имени Весельчак Криг. Этот огр с крошечными ручками и ножками и гротескно громадными головой и задницей выглядит почти как ходячая тыква-горлянка. Весельчак сейчас раскатывает большой кусок теста, чтобы запечь в нём потроха, извлечённые из трупов, и приготовить огромный пирог для Папаши Джааграта.

ВЕСЕЛЬЧАК КРИГ

ОПЫТ	КО	ПЗ
4 800	8	104

М, огр, воин 5 (см. стр. 151).

57 СТОЧНЫЙ РОВ



В нише под стеной находится вонючая сточная яма. Сток идёт через жёлоб в два фута шириной в ручей внизу, но в нём головой вниз лежит труп.

Это тело одного из следопытов форта Ранник. Голову его забрал для коллекции Джааграт, а труп бросили

здесь. Огры так и не удосужились протолкнуть его сквозь жёлоб и назвали распухшее тело «Пухликом». Жёлоб весь скользкий от гниющей крови, водорослей и помоев. Небольшое существо может спокойно пробраться внутрь, но среднее для этого должно совершить успешную проверку Изворотливости со СЛ 20. Чтобы оттолкнуть тело, заткнувшее отверстие, требуется успешная проверка Силы со СЛ 18. Персонаж, который пытается проникнуть в форт этим путём, должен пройти испытание Стойкости со СЛ 12, чтобы не подхватить заражение крови («Основная книга правил», стр. 591).

58 ЮЖНЫЕ ВОРОТА (КО 9)



Этот проход двадцати футов высотой закрывают железные ворота.

Огры несильно повредили эти ворота, поскольку только через них они заходят и выходят. Механизм опускной решётки находится наверху на галерее прямо к западу от ворот. Решётка поднимается за 5 раундов, но проверка Силы со СЛ 28 позволяет поднять её снизу за 1 раунд.

СУЩЕСТВА: поскольку эти ворота всё ещё функционируют, их охраняет большее число огров. Всего их четверо; три обычных огра под предводительством Норкожуя Крига — несчастного огра, потерявшего большую часть нижней челюсти в драке много лет назад. Он любит запихивать свежоошкуранных норок (голова, лапы и всё остальное) за каждую щеку каждые пару недель, так что мёртвые зверьки болтаются и подпрыгивают, когда он слюняво выкрикивает приказы. Огры Норкожуя относительно насторожены, так что они не получают штрафы за отвлечение к проверкам Внимания.

НОРКОЖУЙ КРИГ

ОПЫТ	КО	ПЗ
4 800	8	104

М, огр, воин 5 (см. стр. 151).

ОГРЫ (3)

ОПЫТ	КО	ПЗ
800 каждый	3	30 каждый

(«Бестиарий», стр. 208).

59 ПРУД



То, что некогда было хрустально-чистым горным озером, стало стоком для бойни. На берегу валяются частично разделанные и покалеченные трупы людей, лошадей и гигантских орлов. С запада в озеро спадает водопад, отчего вода относительно чистая, кроме берега, где навалены трупы.

Озеро было главным источником питьевой воды для форта. Само оно глубиной в 30 футов в центре. Поверхностный осмотр водопада издали (и проверка Внимания со СЛ 30) позволяет персонажам увидеть за водопадом пещеру в 10 футах над водой. Для того чтобы

в неё попасть, нужна проверка Лазания со СЛ 10. Огры не знают об этом входе, поскольку, как правило, пьют прямо из ручья, когда нужно.

Б10 НОВЫЕ КАЗАРМЫ (КО 10)



Похоже, это деревянное строение некоторое время было заброшено. Оно словно опирается о скалу, чтобы не упасть. Несколько ступенек ведут к единственной двери. Само здание стоит на деревянных сваях на неровной наклонной поверхности — остатки стройматериалов как попало подпихнуты под него.

Самые старые члены ордена Чёрной стрелы до сих пор зовут эти казармы новыми, хотя они были построены 20 лет назад. Построенное в те времена, когда у Чёрных стрел не было приличного архитектора, это здание стало бы ловушкой, если бы загорелось. В сезон дождей трудно поджечь эти казармы снаружи. Однако персонаж, который пробирается в казарму или под здание, где сложены дрова, может относительно легко их поджечь. Если здание загорается, огры в панике бросаются к единственному маленькому выходу, дерутся за право выйти первым и в конце концов зажариваются внутри. При успешной проверке Внимания со СЛ 25 можно обнаружить потайную дверцу в основании скальной стены за зданием.

СУЩЕСТВА: многие огры не хотят спать в цитадели, вместо этого временно ночуя в этой милой заброшенной казарме («Нет человеческого духа! Кто ж хочет, чтобы жратвой пахло всю ночь, пока спишь?»). Здесь можно застать основную часть промышляющих разбоем огров — они спят, едят или переругиваются. Всего их двенадцать.

ОГРЫ (12)

ОПЫТ	КО	ПЗ
800 каждый	3	30 каждый

[«Бестиарий», стр. 208].

Б11 ВХОД В ФОРТ РАННИК



В цитадель форта Ранник ведут двустворчатые ворота. Створки сделаны из дуба и жестоко выщерблены и разбиты. Хотя их кое-как залатали, они по-прежнему висят криво.

Огры как могли починили двери, но пока за них не возьмётся по-настоящему умелый плотник, они останутся в плачевном состоянии. Их невозможно закрыть, но и открываются они с трудом — для этого нужна проверка Силы со СЛ 16. Вход ведёт в зону Б16.

Б12 ПЕЩЕРА ЗА ВОДОПАДОМ



Пол пещеры весь в лужах. По стенам пятна бледного мха и плесени, на севере в темноту уходит коридор шириной в 5 футов. От этого отверстия сырые мостки уводят на юго-восток ко второму входу, закрытому водопадом.

За исключением этих мостков, пол в пещере скользкий и требует успешной проверки Акробатики со СЛ 12 для передвижения по нему.

Б13 ТАЙНАЯ ОРУЖЕЙНАЯ (КО 4)



Пол, стены и потолок этой холодной сырой пещеры от пола до потолка покрыты мягкой тёмно-серой плесенью. В углу на северо-западе стоят несколько ящиков.

В этой пещере Чёрные стрелы хранили оружие на случай длительной осады. Увы, нападение огров на форт было столь внезапным, что никто из членов ордена не успел добраться сюда и воспользоваться спрятанным в сундуках оружием. Восточный коридор ведёт к тайной двери, что находится за новыми казармами. Прямо перед дверью вбок уходит туннель, идущий под центральной цитаделью в зону Б37.

СУЩЕСТВА: сюда забрели два электрических ящера, которые отбились от крупной колонии в зоне Б37 в поисках пищи. Существа верещат от изумления, увидев персонажей, и задерживаются только для того, чтобы нанести смертельный разряд перед тем, как убежать на восток и назад в зону Б37.

ЭЛЕКТРИЧЕСКИЕ ЯЩЕРЫ (2)

ОПЫТ	КО	ПЗ
600 каждый	2	19 каждый

[«Бестиарий», стр. 288].

СОКРОВИЩА: кроме солидного запаса обычного оружия (включая два десятка длинных мечей, коротких мечей, кинжалов и длинных луков), в одном из ящиков в промасленной тряпке завернуты шесть +2 стрел грозового взрыва.

Б14 РАССЕЛИНА (КО 3)



Эту пещеру делит пополам глубокая расселина. Жеоды и жилы блестящих минералов мерцают на стенах, уходящих вниз, во тьму. Через расселину перекинут деревянный мостик в десять футов шириной.

Хотя кристаллы, блестящие по стенам расселины, привлекают взгляд, на самом деле это не слишком ценный горный хрусталь. Однако из-за него стены провала глубиной 50 футов очень скользкие, и по ним трудно карабкаться — для этого требуется успешная проверка Лазания со СЛ 25.

ЛОВУШКА: мостик через расселину в плохом состоянии. Если его пытаются перейти двое или больше средних существ одновременно, мост срывается в бездну.

ПАДАЮЩИЙ МОСТ

ОПЫТ	КО
800	3

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 20; **Механика:** СЛ 25. **Условие:** давление; **Перезарядка:** ремонт.



РАСПРАВА
НА КРЮКОВОЙ
ГОРЕ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ТЕНИ
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ВОЗВРАЩЕНИЕ
ФОРТА РАННИК

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
И РАЗВЕРЗЛИСЬ
ХЛЯБИ НЕБЕСНЫЕ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
СКОРБЯЩЕЕ СЕРДЦЕ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ЗАЧИСТКА
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

Действие: падение (50 футов, 5d6, испытание Реакции со СЛ 20 для избегания); несколько целей (10 футов в середине моста).

СОКРОВИЩА: на дне расселины лежит скелет неудачливого вора-полурослика. В его мешке — разбитая склянка, кое-какие разведочные инструменты и кошель с двумя большими гранатами, каждый стоимостью в 100 зм. Его надёжный +1 мифральный короткий меч лежит в ножнах рядом с ним.

Б15 СКЛЕП (КО 7)



В стенах этой очень сухой пещеры находятся двадцать ниш в семь футов шириной и два фута высотой, в каждой из которых лежит тело давно умершего гуманоида. На скелетах церемониальное оружие и одежды. Одно из тел извлечено из ниши и брошено на полу.

Здесь Чёрные стрелы некогда хоронили останки своих братьев и сестёр. Но склеп наполнялся гораздо быстрее, чем ожидали Чёрные стрелы. Вместо расширения склепа члены ордена стали сжигать павших на торжественных погребальных кострах и развеивать их пепел по ветру. Почти 30 лет в этом склепе никого из Чёрных стрел не хоронили, что очень плохо, поскольку последнее погребённое здесь тело не знает покоя. Доспехи и оружие, погребённые вместе с телами, — церемониальные (бережливые Чёрные стрелы после смерти товарищей используют их оружие).

СУЩЕСТВО: последним из Чёрных стрел, похороненных здесь, был злобный и жестокий человек по имени Лоргус Фенкер. «Несчастный случай», произошедший с ним во время патруля, справедливо считали подстроенным другими членами его группы, но поскольку предводители ордена в то время сочли его гибель за благо, расследование его падения с уступа Крюковой горы почти никто не вёл. Фенкер действительно был убит товарищами, и его злобная, угрюмая душа через неделю после погребения восстала из мёртвых (через несколько дней после того, как орден решил больше не использовать склеп). Сейчас он существует в виде призрака, привязанного к склепу и своим костям. Он не может выходить за пределы этой пещеры, но любой, кто осмелится сюда прийти, испытает на себе его гнев.

ЛОРГУС ФЕНКЕР

ОПЫТ	КО	ПЗ
3 200	7	52

Призрак («Бестиарий», стр. 228).

Б16 ГЛАВНЫЙ ЗАЛ



Когда-то опрятный главный зал ныне погружён в кошмарный хаос. На стенах запёкшиеся потеки крови; на полу валяются обломки доспехов и оружия, мёртвые тела, в воздухе роятся мухи. Гобелены с гербом ордена Чёрной стрелы сорваны со стен и лежат на полу, разорванные в клочья и вываленные в грязи.

Цитадель стара, её камни много лет подвергались воздействию стихий. Стены во многих местах выщерблены и сильно ослабли. Высота потолка в цитадели в среднем достигает 12 футов — достаточно высоко, чтобы большинству Кригов не приходилось пригибаться.

Б17 БАШНИ

В каждой из этих круглых комнат находится лестница, по которой можно добраться до дверцы люка в потолок (зоны Б28). Огры слишком неуклюжи, чтобы взбираться по этим лестницам.

Б18 МАСТЕРСКАЯ (КО 8)



Токарные станки, козлы и прочие приспособления разгромлены и лежат на полу в этой комнате. Стены в потёках крови, в некоторых местах они складываются в неопрятные граффити.

Эти граффити написаны на великаньем языке, и среди них есть следующие фразы: «Моя Большой-Большой, твоя Мала-Мала, моя жрать твой башка!» и «Ты И Не Гадал Что Я Буду Писать Твоей Кровавой Шеей Как Кисточкой! ГЫ!»

СУЩЕСТВО: довольный автор этих строк отдыхает от работы, жуя изломанное обезглавленное тело своей последней «кисточки». Один из немногих грамотных Кригов, Грагаван считает себя в чём-то поэтом. Вскоре после захвата цитадели Грагаван обнаружил, что один из Чёрных стрел, долговязый мяля-простак по имени Петтер, вёл дневник, в который записывал совершенно бессодержательные «стишки», которые были ещё хуже его собственных. Грагаван тут же оторвал ему голову и с тех пор использовал разлагающееся тело как кисточку для каллиграфии. Он смеётся и швыряет тело Петтера в персонажей, когда замечает их, затем достаёт оружие и принимается за кровавую работу.

ГРАГАВАН КРИГ

ОПЫТ	КО	ПЗ
4 800	8	104

М, огр, воин 5 (см. стр. 151).

Б19 ОРУЖЕЙНАЯ (КО 5)



Эта большая комната заполнена деревянными стойками с рядами пик, длинными мечами, а также зазубренными стрелами в колчанах. Стена, в которой раньше была дверь, проломлена снаружи.

СУЩЕСТВА: здесь играют два огра. Они пытаются напаять человеческие доспехи и шлемы, гогоча друг над другом из-за «тесной людской одежды», и затем расхаживают в них, шаркая. Эти двое также начали собирать собственные коллекции черепов, нанизывая их здесь на пики. Каждые два дня Джааграт приходит посмотреть новые экземпляры, забирая, к великой досаде этих двоих, лучшие черепа из их коллекции.

Если они слышат звуки боя в цитадели, они выбегают, всё ещё в тесных доспехах и в маленьких шлемах, подурачки держащихся у них на головах, чтобы присоединиться к драке. Оба огра получают штраф –2 ко всем проверкам попадания и испытаниям Реакции, а также к КБ, пока носят неудобные доспехи.

ОГРЫ (2)

ОПЫТ 800 каждый	КО 3	ПЗ 30 каждый
--------------------	---------	-----------------

(«Бестиарий», стр. 208).

620 ГОСТЕВЫЕ КОМНАТЫ

В этих комнатах Чёрные стрелы некогда размещали гостей, учеников и прочих посетителей. Огры во всех комнатах устроили погром, но пока не удосужились разломать мебель по своему обыкновению.

621 БИБЛИОТЕКА



В этой комнате напротив книжного шкафа с десятками книг стоит длинный стол со скамейками по обе стороны. Книги из шкафа выброшены, разорваны и засунуты на место как попало.

В этой комнате следопыты хранили важные документы ордена, атласы, бестиарии и прочие интересные их книги.

622 КЛАДОВАЯ



Ящики, бочки, дрова — всё разбито и свалено кучей в углу комнаты. Лестничный пролёт ведёт вниз, на запад.

Среди разломанной тары не осталось ничего ценного. Лестница ведёт вниз на площадку, поворачивает на восток и выводит в зону 636.

623 ЛАЗАРЕТ (КО 8)



Эта комната, в которой некогда лечили раненых и больных, теперь представляет собой кровавый кошмар. На койках — куски тел. Пол завален разорванными органами и внутренностями и скользкий от крови. За одним из операционных столов сидит труп толстого мужчины, усаженный так, будто он с удовольствием черпает ложкой месиво из собственных органов из коричневой миски. Его внутренности вываливаются из большой резаной раны на животе.

СУЩЕСТВО: здесь живёт один из сынков Джааграта, неудачливо красивый огр по имени Силас. Хотя телом Силас напоминает своего неуклюжего папашу, его лицо на редкость симметрично и лишено бородавок, костных шпор и хрящей — слишком смазливо на вкус Джааграта. Он срезал всю правую часть лица Силаса, оставив кровавое месиво, сквозь которое кое-где проступает череп. Каждую неделю или вродетого Джааграта «подправляет»

лицо сына при помощи крюка, чтобы оно выглядело «правильно». Силас первым перелез через стену в ночь резни и вонзил огрский крюк в глотки спящих в казармах следопытов, прежде чем поднялась тревога.

У Силаса есть некая жестокая артистическая жилка, но его инструмент — смерть. Этот толстяк — некогда живший здесь жрец Эрастила, и ему не повезло стать последним шедевром Силаса. Огр меняет позу мёртвого жреца два-три раза в день, часто приглашая других огров, чтобы те восхитились работой и осыпали его похвалами.

СИЛАС КРИГ

ОПЫТ 4 800	КО 8	ПЗ 104
---------------	---------	-----------

М, огр, воин 5 (см. стр. 151).

624 КАЗАРМЫ (КО 7)



Когда-то эти казармы были уютными и благоустроенными, но здесь остались лишь разбитые койки, разорванные простыни и разломанные стулья и столы.

СУЩЕСТВА: четверо огров сидят здесь на корточках и спорят, кому носить пустую лошадиную голову, сделанную Гротраком. Гротрака прикончили свои, когда тот не захотел делиться «конской маской». С тех пор ещё пятеро огров погибли в боях за «смешную» лошадиную голову. Если персонажи смогут обострить спор (возможно, используя скрытность или магию, чтобы засунуть лошадиную голову в мешок одного из огров или при помощи магии заставить одного из них забрать её себе силой), остальные огры хватаются за дубинки и ржавые крюки, чтобы с удовольствием перебить друг друга.

ОГРЫ (4)

ОПЫТ 800 каждый	КО 3	ПЗ 30 каждый
--------------------	---------	-----------------

(«Бестиарий», стр. 208).

625 СТОЛОВАЯ



Эта запущенная комната загромождена разломанными столами, битой посудой и хламом. Здесь нет никого живого.

Некогда следопыты трапезничали здесь, но теперь это всего лишь очередная разгромленная комната.

626 КУХНЯ



На кухне всё перевернуто, словно по ней смерч прошёл, — ни единого целого предмета мебели, всё столовое серебро погнуто, камин частично обрушен.

При готовке еды огры предпочитают методы, описанные для дворовой кухни (зона 66). В этой комнате они несколько часов занимались своими делами, а потом её забросили.



РАСПРАВА НА КРЮКОВОЙ ГОРЕ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ТЕНИ
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ВОЗВРАЩЕНИЕ
ФОРТА РАНИК

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
И РАЗВЕРЗЛИСЬ
ХЛЯБИ НЕБЕСНЫЕ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
СКОРБЯЩЕЕ СЕРДЦЕ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ЗАЧИСТКА
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

527 КЛАДОВКА



В этой комнате остался только полуразломанный ящик и целая бочка.

Прибыв в форт, огры разорили эту кладовку, перетащив большую часть еды в кухню для сортировки. В бочонке с северной стороны — солёная рыба. Запах этого деликатеса огры не переносят.

528 БАСТИОНЫ

Эти каменные платформы прикрыты расположенными на равном расстоянии зубцами, дающими укрытие от стрел и отличный угол обстрела врагов, штурмующих внизу цитадель.

529 ЧАСОВНЯ (КО 10)



Стены этой огромной залы увешаны десятками пар оленьих рогов, причём некоторые из их бывших носителей наверняка ростом были не меньше свирепого медведя. Большинство рогов «украшены» клочьями гниющего мяса, лоскутами кожи или гирляндами кишок. Расположенный на западе мраморный алтарь завален изуродованными останками как минимум шести мужчин

и женщин. Грубое изображение чего-то похожего на трёхглазого шакала нарисовано кровью на стене над нишей алтаря.

Эта часовня, некогда посвящённая Эрастилу, была местом поклонения Чёрных стрел — рога на стене были приношением богу охоты. Это святилище было основательно осквернено ограми всевозможными способами и превращено в алтарь Ламашту.

СУЩЕСТВО: Джааграт, наводящий ужас «папаша» Кригов, не реагирует на звуки драки, откуда бы они ни слышались, полагая, что его чокнутое потомство разберётся с любой угрозой. Он сидит здесь спокойно и умиротворённо, создавая таксидермические шедевры из частей трупов и найденных здесь оленьих рогов. Его «творения» развешаны по зале на окровавленных крюках — люди с пришитыми к телу орлиными крыльями, лошадь с женским лицом, мужчины с огромными оленьими рогами, торчащими из тел, и мужчины с оленьими копытами и головами.

Джааграт Криг ростом в добрых 14 футов, и руки у него толщиной с самых крупных удавов с Гриболот. Он медленно душит врагов, в процессе небрежно откусывая им щёки и губы, — ему нравится этот смешной зуд, который в его голове вызывают крики. Правит он жестоко, и никто из родичей не осмеливается перечить его приказам.

ДЖААГРАТ КРИГ

ОПЫТ	КО	ПЗ
9 600	10	158

М, огр, варвар 7 [«Бестиарий», стр. 208].

Хаотичный злой крупный гуманоид (великан).

Иниц.: +0; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +9.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 7, врасплох 17

(+5 броня, +5 естественная броня, -1 размер, -2 ярость).

ПЗ: 158 (11 КЗ; 4d8+7d12+95).

Стойкость +16, **Реакция** +3, **Воля** +8.

Защитные способности: невероятное уклонение+, чутьё на ловушки +2; **СУ:** 1/—.

АТАКА

Скорость: 35 футов.

В ближнем бою: +1 огрский крюк убийцы людей +20/+15 (2d8+16 / 19-20 / ×3).

Дистанционная: пилум +9/+4 (1d8+10).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Особые атаки: дар ярости (восстановление сил [1d8+7 ПЗ], враг не уйдёт, нюх), ярость (21 раунд / день).

ТАКТИКА

В бою: Джааграт, возможно, уж слишком уверен в своих навыках боя, но это совсем не значит, что его легко победить. В первом раунде боя он приходит в ярость, затем фокусирует атаки на людях, оставляя остальные расы на закуску.

ДЖААГРАТ КРИГ

Боевой дух: если у Джааграта остаётся меньше 25 ПЗ, он пытается бежать в зону Б30 за подмогой и выпивает оба зелья сразу, как получит возможность. Оказавшись в зоне Б30, Джааграт сражается насмерть.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 31, **Лвк:** 10, **Вын:** 24, **Инт:** 6, **Мдр:** 12, **Хар:** 7.

БМА: +10; **МБМ:** +21; **ЗБМ:** 29.

Черты: Внушительный вид, Живучесть, Сокрушительный удар, Стальная воля, Таран+, Улучшенный критический удар (огрский крюк).

Навыки: Внимание +9, Запугивание +19, Лазание +16.

Языки: великаний.

ОС: быстрое перемещение.

Боевое снаряжение: зелья исцеления тяжёлых ранений (2); **Прочее снаряжение:** +1 сыромятный доспех, +1 огрский крюк убийцы людей, пояс силы великана +2.

РАЗВИТИЕ: если персонажи побеждают Джааграта и используют его голову или огрский крюк как трофей для устрашения огров, они получают бонус +15 к проверкам Запугивания. Если результат проверки будет выше требуемого результата на 10 или больше, огры впадают в панику и, вместо того чтобы получать штраф к проверкам попадания, бегут из форта Ранник. Как только три группы огров убегают, весть об этом распространяется и остальные огры тоже бегут прочь.

Б30 ПОКОЙ КОМАНДУЮЩЕГО (КО 11)



Стены этой комнаты увешаны отлично сделанными длинными мечами, головами зверей и картой окрестностей Крюковой горы. Большой дубовый стол окружён несколькими креслами, разбитыми в щепки, так же разбита и огромная кровать. Шкафчик, в котором некогда стояли несколько бутылок вина, открыт и разломан, бутылки разбиты, и тонкий запах вина висит в воздухе.

СУЩЕСТВО: здесь некогда жил командующий ордена Чёрной стрелы Ламатар. Теперь здесь живёт любовница Джааграта, провидица и чародейка Дорелла. За этой огрихой ухаживает в свою очередь один из её любовников, Харлок «Брюхокрюк» Криг. Брюхокрюк — сын и сводный брат Джааграта. Джааграт измывался в юности над парнем день и ночь, а когда он стал взрослым, в особом обряде инициации папаша вырвал ему зубы и заменил специально выкованными металлическими челюстями, которые прикрепил к лицу слишком тугим намордником, мучительно стискивающим череп.

Сама Дорелла Криг — дочь и жена Джааграта. Дорелла — единственный заклинатель среди Кригов, и потому родня её боится и ценит. Огры верят, что её «коснулись духи», дав ей магическую силу. В детстве один из многих её братьев изувечил ей голову ударом. С тех пор лицо у неё так и «не выправилось», но эта почти смертельная рана дала ей странный магический дар.

ДОРЕЛЛА КРИГ

ОПЫТ
9 600

КО
10

ПЗ
114

Ж, огр, чародей 8.

Хаотичный злой крупный гуманоид (великан).

Иниц.: +0; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +7.

ЗАЩИТА

КБ: 24, касание 10, врасплох 24 (+4 броня, +6 естественная броня, +1 отражение, -1 размер, +4 щит).

ПЗ: 114 (12 КЗ; 4d8+8d6+68).

Стойкость +12, **Реакция** +3, **Воля** +10.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: кинжал +10/+5 (1d6+4 / 19-20).

Дистанционная: пилум +6/+1 (1d8+4).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Известные заклинания (УЗ 8; концентрация +10):

4 (3 / день) — замешательство (СЛ 18).

3 (5 / день) — глубокий сон (СЛ 17), рассеивание магии, удар молнии (СЛ 15).

2 (7 / день) — безудержный смех (СЛ 16), зеркальное отражение, невидимость, слепота/глухота (СЛ 14).

1 (7 / день) — верный удар, волшебная стрела, магический доспех, опознание, приворот (гуманоид) (СЛ 15), щит.

0 (неограниченно) — всплеск кислоты, магическая рука, мелкие фокусы, пляшущие огоньки, починка, призрачный звук (СЛ 12), ступор (СЛ 14), сообщение.

Наследие: мистическое.

ТАТИКА

Перед боем: Дорелла сотворяет магический доспех, как только начинает подозревать, что в форте происходит неладное.

В бою: пока Брюхокрюк отвлекает персонажей, Дорелла сотворяет щит и зеркальное отражение, прежде чем использовать свои заклинания против героев, оставляя Брюхокрюку задачу не дать персонажам подобраться к ней близко.

Боевой дух: если у Дореллы остаётся меньше 20 ПЗ, она пытается бежать, сотворив замешательство, чтобы задержать погоню.

ПАРАМЕТРЫ

Стр: 19, **Лвк:** 10, **Вын:** 19, **Инт:** 6, **Мдр:** 12, **Хар:** 15.

БМА: +7; **МБМ:** +12; **ЗБМ:** 23.

Черты: Бдительность^д, Боевая магия, Волшебный удар, Длительное заклинание, Живучесть, Заклинания без реагентов, Любимая школа магии (очарование), Любимая школа магии+ (очарование), Стальная воля.

Навыки: Внимание +7, Знание (религия) +4, Лазание +11, Проницательность +3, Языкознание -1.

Языки: великаний, всеобщий.

ОС: адепт метамагии (2 / день), мистическая связь (крыса Щекотун), талант наследия (+1 к СЛ заклинаний, круг которых увеличился благодаря метамагии).

Боевое снаряжение: зелье исцеления тяжёлых ранений, жезл кислотной стрелы (43 заряда); **Прочее снаряжение:** кинжал, амулет естественной брони +1, тиара непревзойдённой харизмы +2, кольцо защиты +1.



РАСПРАВА
НА КРЮКОВОЙ
ГОРЕ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ТЕНИ
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ВОЗВРАЩЕНИЕ
ФОРТА РАНИК

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
И РАЗВЕРЗЛИСЬ
ХЛЯБИ НЕБЕСНЫЕ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
СКОРБЯЩЕЕ СЕРДЦЕ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ЗАЧИСТКА
КРЮКОВОЙ ГОРЫ



ХАРЛОК «БРЮХОКРЮК» КРИГ

ОПЫТ	КО	ПЗ
4 800	8	104

М, огр, воин 5 (см. стр. 151).

СОКРОВИЩА: хотя Криги разгромили комнату, им не хватает наблюдательности, чтобы заметить, что дно у винного шкафчика двойное. Скрытая полость немного проломлена сверху, так что для того, чтобы её заметить, требуется проверка Внимания со СЛ 15. Задвижка сломана, так что тонкие пластины дерева придётся ломать, чтобы увидеть, что скрыто внутри: плоский деревянный ящичек, пара мягких башмаков из зелёной кожи и маленькая шкатулка для драгоценностей.

В ящичке несколько десятков листов бумаги, на всех написаны красивым почерком любовные сонеты, посвящённые некой Майриане, которая (если верить сонетам) настолько прекрасна, что сама луна «меркнет, увидев её танцующей у озера» и «блаженством удостоен чистым познавший нежные объятия Ивы Серебристой». Успешная проверка Знания (география) или Знания (краеведение) со СЛ 30 позволяет понять, что «Серебристые ивы» — часть Мерцающей долины, особенно близко находящаяся к одному из порталов в Первый мир.

Башмаки — это сапоги хождения по трясине. В шкатулке лежит серебряный медальон на цепочке, в нём прядь шелковистых золотых волос. Успешная проверка Знания (природа) со СЛ 22 позволяет определить, что это волосы нимфы.

Все эти три предмета являются неожиданно для выживших Чёрных стрел, поскольку никто не знал о творческой и уж тем более о поэтической стороне личности Ламатара. Лишь Кэвен что-то подозревал о том, что у командира есть возлюбленная (хотя он будет отрицать всё как можно дольше). После пары минут раздумий и Вейл, и Джакардрос вспоминают, что Ламатар действительно раз в месяц покидал форт Ранник на два-три дня, отправляясь, как он говорил, в «паломничество» — одиночную поездку по окрестностям, предположительно чтобы «припасть к земле» края, который он обязан охранять. Джакардрос отмечает, что командующий как раз отправился в такую поездку в ночь нападения на форт Ранник, что лишь подтверждает предположение о предательстве. Откуда ограм было знать, когда нанести удар, если только кто-то из Чёрных стрел не скажет им, что командир покинет форт на ночь?

И Джакардрос, и Вейл загораются надеждой, узнав об интрижке Ламатара. Они верят в вероятность того, что их любимый командир может быть ещё жив, просто прячется в Серебристых ивах и, возможно, готовится нанести ответный удар по ограм. Если персонажи сами не придут к такой мысли, то Джакардрос и Вейл вполне могут предложить поехать в Мерцающую долину, чтобы узнать о судьбе командира. Результаты этой поездки подробно описаны в четвёртой части.

Б31 ЗАЛ СУДА (КО 5)



В этой некогда царственной палате остались только разбитые кресла и стол. Вдоль вогнутой восточной стены висят изодранные в лохмотья карты здешних краёв.

СУЩЕСТВА: два огра повесили здесь на стропилах трупы трёх следопытов из ордена Чёрной стрелы и занимаются тем, что спускают из них кровь в грязные вёдра. Заметив чужаков, они отшвыривают вёдра и с яростными воплями бросаются в атаку.

ОГРЫ (2)

ОПЫТ	КО	ПЗ
800 каждый	3	30 каждый

(«Бестиарий», стр. 208).

Б32 КАРТОГРАФИЧЕСКАЯ КОМНАТА



На полу лежат разбитые стеклянные и деревянные ящики. Сотни пачек хранившихся в них листов бумаги разбросаны по полу, залиты кровью или разорваны в клочья.

СОКРОВИЩА: в этой комнате находились десятки карт окрестностей Крюковой горы и других местностей Варисии. Уцелело лишь немного — одна карта со схемой контрабандистских туннелей под Ридлпортом (контрабандист заплатит за неё 50 зм), на другой показаны первые несколько ядовитых уровней Змейной Стены (заинтересованный отряд заплатит за неё 400 зм), и ещё одна — с потаёнными местами внутренней части Ларквуда (исследователи этого затянутого туманами леса заплатят 700 зм).

Б33 КЛАДОВАЯ

В этой комнате обычно хранились разные припасы и инструменты, но после того, как огры её разнесли, ничего ценного тут не осталось.

Б34 БАШЕННАЯ ЛЕСТНИЦА

Этот лестничный пролёт ведёт наверх в зону Б35.

Б35 ДОЗОРНАЯ БАШНЯ



Верхнюю половину комнаты занимает треснувший колокол, висающий на громадной дубовой раме. Вместо языка колокола — повешенный вверх ногами труп следопыта, его стальной шлем крепко привязан к голове. Под ним, залитые его кровью, стоят сломанный рабочий стол и три стула.

Ограм нравилось тут развлекаться — они колотили колокол молотами и дубинами, пока Джааграт в конце концов не прикончил нескольких из них и не прекратил набат. Если персонажи позвонят в колокол, Джааграт впадёт в ярость и покинет зону Б29,

чтобы посмотреть, в чём дело, дав персонажам хороший шанс застать огрского вожака врасплох и, возможно, загнать его в угол здесь, откуда ему не удастся легко сбежать.

Б36 УБЕЖИЩЕ ЛУКРЕЦИИ (КО 10)



Эта простая комната, видимо, некогда была обителью тюремщика или даже пыточной, но кто-то очень постарался приспособить её для другой цели. Теперь здесь пахнет экзотическими благовониями, повсюду от пола до потолка висят шёлковые разноцветные занавеси. За ними мельком видны огромные подушки, а пол застелен роскошными красными коврами и покрывалами.

СУЩЕСТВА: оставив развлекательную баржу «Парадиз» вечером нападения на форт Ранник, Лукреция направилась на север, чтобы найти себе временное пристанище. Джааграт и его огры узнали её *медальон семиконечной звезды* и немедленно предложили ей комнату в форте, пока она будет ждать дождей и наводнения, чтобы закончить начатое в Черепашьем Пароме.

Лукреция предпочитает пребывать в гуманоидной форме: аристократического вида женщина с огненно-рыжими волосами и алебастровой кожей. Её лицо — сама утончённость: высокие скулы, спокойный, но возбуждающий страсть взгляд зелёных глаз из-под подчёркивающих их совершенных дуг бровей. Истинный её облик до пояса такой же, но нижняя часть её тела представляет собой изумрудно-зелёный змеиный хвост.

Лукреция встречает чужаков с распростёртыми объятиями и улыбкой — её не смущает, что персонажи пришли разобраться с ней, поскольку она желает дать им последний шанс встать на сторону её хозяев, прежде чем она их убьёт. Она даже говорит: «Мокмуриан будет рад встрече с вами!» Если персонажи отказывают ей, она скромно пожимает плечами, принимает истинное обличье и атакует.

Если Кэвен всё ещё с персонажами, Лукреция не может не поиздеваться над ним. Когда в её присутствии на лице следопыта читается откровенная вина и потрясение, она ласково хвалит его за хорошо проделанную работу: «Эти тупые Криги долго бы провозились с фортом Ранник, если бы не информация, которой ты любезно снабдил нас. Отличная работа, любовь моя!» Она надеется, что персонажи разорвут его в клочья: раздор в отряде порадует холодное сердце Лукреции.

ЛУКРЕЦИЯ

ОПЫТ	КО	ПЗ
9 600	10	141

Ж, ламия-матриарх, чародей 2 (*Pathfinder RPG Bestiary 2*, стр. 175; см. блок параметров Занеши на стр. 127).

Хаотичное злое крупное гуманоидное чудовище (перевёртыш).



РАСПРАВА
НА КРЮКОВОЙ
ГОРЕ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ТЕНИ
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ВОЗВРАЩЕНИЕ
ФОРТА РАНИК

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
И РАЗВЕРЗЛИСЬ
ХЛЯБИ НЕБЕСНЫХ

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ:
СКОРБЯЩЕЕ СЕРДЦЕ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ЗАЧИСТКА
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

Иниц.: +5; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +2.

ЗАЩИТА

КБ: 27, касание 14, врасплох 22 (+4 броня, +8 естественная броня, +5 Лвк, -1 размер, +1 щит).

ПЗ: 141 (14 КЗ; 12d10+2d6+68).

Стойкость +9, **Реакция** +14, **Воля** +14.

Невосприимчивость: воздействующие на разум эффекты; **УкМ:** 19.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 40 футов, плавание 40 футов.

В ближнем бою: +1 острый кинжал +18/+13/+8 (1d4+8 / 17-20 и потеря 1 Мудрости при первой атаке за раунд).

искусно сделанный кинжал +18 (1d4+7 / 17-20) или атака касанием +19 (потеря 1d4 Мудрости).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 5 футов.

Особые атаки: потеря Мудрости.

Псевдозаклинания ламии-матриарха (УЗ 12; концентрация +19):

Неограниченно — *приворот (чудовище)* (СЛ 21), *чрево-вещание* (СЛ 18).

3 / день — *внушение* (СЛ 20), *глубокий сон* (СЛ 20), *зеркальное отражение, полноценный образ* (СЛ 20), *сновидение*.

Псевдозаклинания наследия (УЗ 8; концентрация +15):
10 / день — *смешинка*.

Известные заклинания (УЗ 8; концентрация +15):

4 (4 / день) — *дверь в пространстве*.

3 (7 / день) — *исцеление тяжёлых ранений, ускорение*.

2 (8 / день) — *захватывающая речь* (СЛ 19), *невидимость, паралич (гуманоид)* (СЛ 21).

1 (8 / день) — *волшебная стрела, исцеление лёгких ранений, магический доспех, милость божества, убежище* (СЛ 18).

0 (неограниченно) — *магическая рука, мелкие фокусы, обнаружение магии, открывание/закрывание, пляшущие огоньки, починка, призрачный звук, ступор* (СЛ 19).

Наследие: фей.

ТАКТИКА

Перед боем: Лукреция сотворяет *магический доспех* как только слышит тревогу в цитадели наверху (или в пещерах электрических ящеров в зоне 537).

В бою: Лукреция предпочитает сражаться кинжалами. Она принимает истинную форму в первом раунде боя и использует *ложную жизнь*. В случае если она столкнулась с подавляющим численным превосходством или когда у неё остаётся меньше 80 ПЗ, Лукреция пытается бежать и восстановить силы. Затем она сможет снова напасть на персонажей в зоне, где у неё будет больше пространства для манёвра и более эффективного применения заклинаний.

Боевой дух: Лукреция пытается бежать на Кроковую гору во владения клана, если у неё остаётся менее 40 ПЗ. Если это ей удастся, она будет сражаться вместе с Барлом Костоломом в зоне Г9.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 24, **Лвк:** 21, **Вын:** 19, **Инт:** 16, **Мдр:** 14, **Хар:** 25.

БМА: +13; **МБМ:** +21; **ЗБМ:** 36 (нельзя сбить с ног).

Черты: Безжестовое заклинание, Волшебный удар, Заклинания без реагентов, Нанесение магической татуировки, Парное оружие, Парное парирование, Сокрушительный удар, Улучшенный критический удар (кинжал).

Навыки: Акробатика +19, Блеф +24, Знание (краеведение) +10, Знание (магия) +20, Колдовство +20, Лазание +15, Плавание +25, Проницательность +16, Ремесло (татуировщик) +13, Языкознание +6.

Языки: великий, всеобщий, демонический, драконий, сильван, тассилонский.

ОС: смена формы (определённая форма среднего гуманоида, иной облик), талант наследия (+2 СЛ к заклинаниям принуждения).



ЛУКРЕЦИЯ

Боевое снаряжение: жезл опалющего луча (22 заряда);

Прочее снаряжение: +1 острый кинжал, искусно сделанный кинжал, низшая татуировка заклинателя, медальон семиконечной звезды, золотое кольцо с жемчугом (стоимостью 300 зм), серебряное ожерелье (стоимостью 200 зм), список жертв сэдра (см. «Сокровища» ниже).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Магическая татуировка: Лукреция с помощью черты Нанесение магической татуировки сделала себе низшую татуировку заклинателя. Эта магическая татуировка выглядит как руна сэдра и находится на её левой груди. Татуировка даёт Лукреции возможность сделать сотворяемое заклинание 3-го круга или ниже Безжестовым заклинанием и Безмолвным заклинанием. Она может это сделать раз в день в качестве быстрого действия. Эта черта и сама магическая татуировка детально описаны в *Pathfinder Campaign Setting: Inner Sea Magic*, стр. 16.

СОКРОВИЩА: в маленьком тубусе у Лукреции есть один-единственный свиток. В нём записаны имена всех жителей Черепашьего Парома, получивших от неё татуировку с сэдром как «любимые завсегда-таи „Парадиза“». Там числится и имя Кэвена, обведённое кружком. У списка загадочное название: «Те, кто согласился принести алчность в дар хозяину».

Б36а — Б36з КАМЕРЫ



Эти грязные, заляпанные кровью камеры пусты — если не считать вонючих соломенных матрасов и кишящих паразитами одеял.

До недавнего времени здесь сидели несколько захваченных в плен следопытов из ордена Чёрной стрелы. Теперь эти камеры пусты, пленники мертвы и съедены. Если персонажам особенно не везёт при возвращении форта или их сильно превосходят числом, можете поместить в эти камеры несколько выживших Чёрных стрел, ожидающих освобождения. Им понадобится лечение и снаряжение, но, получив свободу, они с радостью предложат персонажам помочь отбить форт. Некоторые из них могут быть молодыми учениками и следопытами форта, которые, получив оружие, смогут помочь персонажам.

Б37 ОХОТНИЧЬИ УГОДЬЯ ЯЩЕРОВ (КО 9)



Эти промозглые грязные каменные пещеры беспорядочно петляют и извиваются, местами сужаясь до трёх футов в ширину. Иногда с потолка свисают корни деревьев.

СУЩЕСТВА: в этих извилистых туннелях гнездится большая стая электрических ящеров, плодившихся тут десятилетиями. Много лет назад их принёс сюда один член ордена Чёрной стрелы, который души

не чаял в этих хитрых малышах. Как ни странно, ящерицы тут прижились. С момента смерти того следопыта они создали здесь весьма стабильную экосистему, питаются корнями, тараканами и сколопендрами, что шныряли по пещерам. Того, что они не дают этим паразитам наводнить цитадель, Чёрным стрелам было достаточно, чтобы оставить ящеров в покое, но в брачный сезон ящеров следопыты старались поджигать кусочки горькой коры (этот запах для ящеров отвратителен), чтобы те не заполонили замок.

Электрические ящеры относительно безобидны, пока чужаки не вредят ящерам и идут по их владениям медленно, не слишком приближаясь к кладкам яиц в пещерах. Если хотя бы одно из этих условий нарушено, двенадцать взрослых ящеров тут же бросаются на защиту дома.

ЭЛЕКТРИЧЕСКИЕ ЯЩЕРЫ (12)

ОПЫТ	КО	ПЗ
600 каждый	2	19 каждый

(«Бестиарий», стр. 288).

ОСВОБОЖДЁННЫЙ ФОРТ РАННИК

Когда все огры перебиты или изгнаны в горы, персонажи освобождают форт Ранник. Но орден Чёрных стрел уничтожен — Вейл и Джакардрос при всём желании не могут продолжать нести это знамя лишь вдвоём. Им понадобится помощь.

Хотя форт Ранник был построен на магнимарские деньги четыре десятилетия назад, он большую часть времени находился под юрисдикцией Черепашьего Парома. Когда мэр Мэлин Шрид узнает о судьбе Чёрных стрел и о том, что персонажи разбили захвативших цитадель огров, он весьма впечатлён и посылает новую группу следопытов занять форт, отдав их под командование Джакардроса. Если вы хотите, власти Магнимара могут даже поставить персонажей командовать фортом Ранник, хотя последствия ответственности персонажей за форт в этом случае в приключении не отображены.

В любом случае, как только персонажи отбили форт, только от них зависит, куда они отправятся дальше. Если они решат просто вернуться в Магнимар, чтобы лично сообщить о случившемся в форте, переходите к событиям, описанным в третьей части. Вы также можете при помощи Джакардроса или Вейла направить персонажей на нужный след, если они сами не решают следовать уликам, найденным в форте. На основании того, что персонажи успели узнать и чего они достигли, основные варианты можно представить согласно приведённому далее списку. Порядок, в котором персонажи преодолевают остальные три части этой главы, не слишком важен — они представлены в книге в наиболее вероятном порядке, но нет причины не разобраться с Барлом и ограми на Крюковой горе до обследования Переправы Черепов или Мерцающей долины. Однако если персонажи попытаются пройти эти части не по порядку, они могут оказаться неготовыми к трудностям некоторых сцен!



РАСПРАВА НА КРЮКОВОЙ ГОРЕ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ТЕНИ
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ВОЗВРАЩЕНИЕ
ФОРТА РАННИК

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
И РАЗВЕРЗЛИСЬ
ХЛЯБИ НЕБЕСНЫЕ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
СКОРБЯЩЕЕ СЕРДЦЕ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ЗАЧИСТКА
КРЮКОВОЙ ГОРЫ



СПИСОК ЛУКРЕЦИИ: прочтя этот таинственный список, герои могут задуматься, почему они в столь многих случаях встречались со злодеями, вырезавшими или татуировавшими руны саэдра на своих жертвах. Они также могут из-за него вернуться в Черепаший Паром и пойти по следу татуировок. Список также может раскрыть предательство Кэвена, если этого ещё не случилось. Хотя от татуированных обитателей Черепашого Парома можно узнать сравнительно немного, вы можете перейти сразу к третьей части, если персонажи вернутся в эту деревню.

В ПОИСКАХ КОМАНДУЮЩЕГО: даже если персонажи не найдут подсказок в комнате Ламатара в форте, Джакардрос и Вейл горят желанием выяснить, что случилось с их командиром. Они могут сказать персонажам, что он отправился в обычное «паломничество» в Мерцающую долину в ночь нападения. Если персонажи заглотили эту наживку и идут в болота, переходите к четвёртой части.

ОБСЛЕДОВАНИЕ КРЮКОВОЙ ГОРЫ: если персонажи чисто из любопытства или желания немедленно нанести удар по владениям Кригов пожелают отправиться на Крюковую гору, вы можете устроить им сцены с несколькими бродячими чудовищами, прежде чем они в конце концов найдут клановую пещеру близ пика, после чего вы можете перейти к пятой части.

ВОЗРОЖДЕНИЕ ФОРТА РАНИК

Оставшаяся часть «Возвращения рунных властителей» посвящена тому, чтобы ещё глубже завести персонажей в глухие места Варисии, и потому они не задержатся надолго в окрестностях Крюковой

горы после этого приключения. Однако если персонажи желают помочь в восстановлении форта Ранник, Чёрные стрелы, конечно, будут рады этому! Подробности и правила восстановления и содержания замка лежат вне пределов этого приключения, но одно вы можете сделать легко — предположить, что Чёрные стрелы сами справятся с этой частью возрождения форта Ранник. В случае необходимости Чёрные стрелы могут связаться с персонажами и попросить помощи, давая им небольшие побочные поручения. Магнимар скоро пришлёт в форт Ранник солидную сумму для восстановления крепости, и это позволит Чёрным стрелам предложить 2 500 зм за каждое поручение, выполненное персонажами. Вот несколько примеров подобных поручений.

ГРЯЗНАЯ ВОДА: водопад в зоне Б9 — главный источник питьевой воды для форта, так что, когда воды становятся грязными, Чёрные стрелы посылают персонажей вверх по склону горы, чтобы устранить причину загрязнения — болотную каргу Тевексию, союзницу Кригов, забавляющуюся алхимией.

ПРОБЛЕМЫ С ТРОЛЛЯМИ: когда Кригов оттеснили, тролли из нескольких соседних племён стали более агрессивными, пытаясь занять их место. Найдите их вожака и убейте!

НУЖЕН КАМЕНЩИК: персонажей просят спуститься по реке в Илсуриан, чтобы сопроводить в Ранник талантливого дварфа-каменщика по имени Вранкус. Но когда они заявляются к нему, оказывается, что у Вранкуса есть своя проблема — местная преступная банда похитила его жену, и пока её не спасут, он из города не уедет.





РАСПРАВА
НА КРЮКОВОЙ
ГОРЕ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ТЕНИ
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ВОЗВРАЩЕНИЕ
ФОРТА РАНИК

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
И РАЗВЕРЗЛИСЬ
ХЛЯБИ НЕБЕСНЫЕ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
СКОРБЯЩЕЕ СЕРДЦЕ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ЗАЧИСТКА
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: И РАЗВЕРЗЛИСЬ ХЛЯБИ НЕБЕСНЫЕ

ПРИБЛИЖАЕТСЯ ЗИМА, НО ПРЕЖДЕ ЧЕМ ЕЁ ХОЛОДНОЕ ДЫХАНИЕ НАКРОЕТ КРЮКОВУЮ ГОРУ, НЕБЕСА СТАНОВЯТСЯ ТЁМНЫМИ, КАК ВОДА ВПЕРЕМЕШКУ С КРОВЬЮ, И ЗЛОВЕЩИЕ ОБЛАКА ЗАТЯГИВАЮТ ГОРИЗОНТ. ПОЧТИ ПОСТОЯННЫЙ ДОЖДЬ ПЕРЕХОДИТ В СИЛЬНЫЙ ЛИВЕНЬ. ЦЕЛЫМИ ДНЯМИ ДУЕТ СИЛЬНЫЙ ВЕТЕР, И СОЛНЦЕ ЕДВА ВЫГЛЯДЫВАЕТ ИЗ-ЗА ПЕЛЕНА ОБЛАКОВ. РЕКИ И ОЗЁРА НАЧИНАЮТ НАБУХАТЬ. ТАКИЕ НАПАСТИ, КАК ХОЛОД И СЫРОСТЬ, СТАНОВЯТСЯ В ПОРЯДКЕ ВЕШЕЙ, И КАЖЕТСЯ, ЧТО В ОКРУГЕ ВСЯ ЗЕМЛЯ ПРЕВРАТИЛАСЬ В ГРЯЗЬ... ПРЕКРАТИТСЯ ЛИ КОГДА-НИБУДЬ ЭТОТ ДОЖДЬ?

Эти неестественные дожди — часть уготованного для здешних мест зловещего плана припешников Мокмуриана. Главная цель Барла Костолома на Крюковой горе — заставить огров клана Кригов ковать оружие для армии, собирающейся на плато Сторваль, а затем лично возглавить этих огров и включить их в армию. Разрушение форта Ранник было всего лишь развлечением для этого каменного великана. А вот планы Лукреции на Черепаший Паром как никогда серьёзные. С помощью ковена, союзного Кригам, Барл и Лукреция составили план подготовить как можно больше жителей Черепашьего Парома для *рунного колдунья* Карзуга, а затем затопить деревню, убив сотни людей и дав рунному властителю неожиданный всплеск энергии душ. Чтобы подстроить наводнение, Барл отправил группу огров на Переправу Черепов — огромную дамбу, сдерживающую воды Сторвальского ому́та, — с приказом начать разваливать это сооружение. В то же время чёрные карги воспользовались способностью *управления погодой*, устроив в округе постоянный дождь, чтобы воды по ту сторону дамбы было больше. Это сочетание, по мнению Барла, должно привести к катастрофическому наводнению. Конечно, Барл не учёл двух факторов — персонажей и племя троллей, которые живут на Переправе Черепов и не слишком рады тому, что огры пришли разрушить их дом.

Пока огры трудились на дамбе, разрушая её кирками и крюками, этот ритмичный звук, отдававшийся в массивном камне дамбы и водах Сторвальского ому́та, привлёк одного из самых зловещих обитателей озера, чудовищную Чёрную Маггу. Она подобралась к дамбе, чтобы найти источник странного звука. Обнаружив, что несколько огров долбят камень возле восточного края дамбы, она напала, желая попробовать эти большие и сочные на вид кусочки. Когда она набросилась на дамбу, её туша стала последней соломинкой и повреждённая ограми часть дамбы обвалилась. Чёрная Магга, несколько огров и сотни тонн камня обрушились в долину внизу, а за ними следовал вал воды. До того, как наводнение достигнет Черепашьего Парома, осталось мало времени.

ПОТОП В ЧЕРЕПАШЬЕМ ПАРОМЕ

Вы сами можете определить, когда произойдут начальные события этой части. Лучше всего, чтобы наводнение накрыло Черепаший Паром прямо перед возвращением персонажей в деревню впервые после того, как

они закончат вторую часть, но если хотите, то можете устроить наводнение в любой момент, даже до того, как персонажи освободят форт Ранник.

Если персонажи не направятся в Черепаший Паром, вы можете прислать к ним перепуганного горожанина по имени Бран Фиред. Бран — охотник, который, невзирая на погоду и риск попасться ограм, примчался в форт Ранник в надежде застать там персонажей и попросить у них помощи в спасении деревни, прежде чем её совсем затопит.

Времени на подготовку должно быть в обрез. Наставляйте, что если персонажи не отправятся на помощь немедленно, то шансов спасти жителей Черепашьего Парома практически не останется. Если только все персонажи не умеют летать, им придётся поторопиться, если они хотят добраться до Черепашьего Парома по дороге, поскольку воды реки Черепов, скорее всего, затопят её за несколько часов. На самом деле наводнение ещё не достигнет точки, когда дороги смое (урон, нанесённый дамбе Чёрной Маггой, не так критичен), но это тем не менее должно подстегнуть персонажей. Если они поторопятся, то должны достичь Черепашьего Парома вовремя, чтобы успеть оказать помощь. Когда они прибудут на место, зачитайте им следующее:



Деревня Черепаший Паром тонет. Прибывающие грязные воды реки Черепов несутся прямо через него, чтобы с бешеной силой влиться в Глинистое озеро. Много домов, некогда удобно стоявших по берегам реки, уже затопило, и их вот-вот снесёт стремительным потоком. Группа детишек и женщина сгрудились на одном из паромов из черепашьего панциря — крохотном судёнышке, застрявшем возле магазина и готовом вот-вот перевернуться. За ним видна деревенская церковь, уже на три фута погружившаяся в воду. В верхних её окнах видно суматошное движение — попавшие в ловушку горожане отчаянно пытаются спасти священные тексты и утешить больных. Им остаётся молиться о спасении.

Масштабы наводнения показаны на карте Черепашьего Парома на стр. 410 штриховой линией. Само наводнение стремительно и коварно — для перемещения в воде требуется проверка Плаванья со СЛ 25.

СПАСЕНИЕ ШКОЛЬНИКОВ (КО 5)

Когда внезапно началось наводнение, **ТИЛЛИЯ ХЕНКЕН-СОН** (принципиальная нейтральная Ж, человек, умелец 4) вела в школе урок для мальчиков и девочек. Когда вода хлынула во входные двери этого выходящего на реку здания, Тиллия и её класс смогли спастись на одном из паров, но затем их течением прижало к стене магазина, прежде чем они смогли добраться до берега. Они провели здесь последние несколько часов, глядя на прибывающую воду. Вместе с персонажами появилась новая угроза.

СУЩЕСТВО: наводнение сорвало с места не только горожан. Прожорливый удав в 16 футов длиной — один из опасных речных хищников. Поток подхватил его в нескольких милях выше по течению и принёс в деревню. Пока персонажи пытаются организовать спасение, поток несёт змею к парому. Удав поднимается из воды с громким шипением и нападает, пытаясь задушить и съесть маленькую веснушчатую девочку с косичками по имени Табита Крамм. Тиллия Хенкенсон и остальные дети могут только кричать, не в силах остановить ненасытную рептилию. Так что расправиться с удавом придётся персонажам.

ПРОЖОРИЛИВЫЙ УДАВ

ОПЫТ	КО	ПЗ
1 600	5	59

Особый удав («Бестиарий», стр. 143).

Нейтральное крупное животное.

Иниц.: +3; **Восприятие:** нюх; **Внимание** +14.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 12, врасплох 14 (+5 естественная броня, +3 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 59 (7d8+28).

Стойкость +8, **Реакция** +8, **Воля** +3.

АТАКА

Скорость: 20 футов, лазание 20 футов, плавание 20 футов.

В ближнем бою: укус +11 (1d8+10 и захват).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Особые атаки: сдавливание (1d6+10).

ТАКТИКА

В бою: удав, забыв о школьниках, немедленно переключается на персонажей, как только они атакуют.

Боевой дух: когда у удава остаётся меньше 15 ПЗ, он уплывает прочь.

ПАРАМЕТРЫ

Стр: 25, **Лвк:** 16, **Вын:** 16, **Инт:** 1, **Мдр:** 12, **Хар:** 2.

БМА: +5; **МБМ:** +13 (+17 при захвате); **ЗБМ:** 26 (нельзя сбить с ног).

Черты: Естественная броня+, Естественная атака+ (укус), Живучесть, Эксперт (Внимание).

Навыки: Акробатика +11 (+7 при прыжках), **Внимание** +14, **Лазание** +15, **Плавание** +19, **Скрытность** +9.

НАГРАДА: если персонажи спасают школьников и учительницу, дайте им 4 800 опыта. Кроме этого, Тиллия Хенкенсон восхищается ими и с тех пор каждую неделю в благодарность отправляет в форт Ранник свежие пироги.

ЧЁРНАЯ МАГГА (КО 15)

Вскоре после того, как персонажи спасают школьников, появляется нечто пострашнее удава. В деревню является сама Чёрная Магга, помятая после падения и разъярённая внезапным поворотом событий.

Пусть персонажи совершат проверку **Внимания** со СЛ 20. Те, кому удастся это сделать, замечают то, что на первый взгляд кажется большим чёрным стволом, который несётся по течению прямо на церковь. За мгновение до удара оно уходит под воду. Ещё через пару мгновений вода начинает яростно бурлить и из воды с громовым рёвом поднимается Чёрная Магга.

СУЩЕСТВО: от одного вида древней головы громадного чудовища, поднимающейся вровень со шпилем церкви, жители Черепашьего Парома впадают в полную панику. Никто даже не замечает, что дождь прекратился и наводнение, возможно, уже начинает спадать. Сейчас в центре внимания это озёрное чудовище, готовящееся разнести церковь.

Если ей не помешать, то Чёрная Магга это и сделает. Ей требуется менее 5 минут, чтобы разрушить церковь, после этого два десятка жителей, нашедших в ней убежище, либо погибнут под обломками, либо будут сожраны голодной тварью.

Вряд ли Чёрная Магга по зубам персонажам даже в её нынешнем состоянии. Но, к счастью для них, им не надо её убивать или прогонять. Если персонажи схватятся с чудовищем, она через несколько раундов уплывает назад, в Глинистое озеро (см. её тактику ниже).

ЧЁРНАЯ МАГГА

ОПЫТ	КО	ПЗ
51 200	15	232

ПЗ: 232 (сейчас 152; см. стр. 430).

ТАКТИКА

В бою: в первом раунде боя Чёрная Магга использует против персонажей дыхание безумия. Во втором раунде она набрасывается на одного из персонажей, чтобы укусить его. В третьем раунде делает это снова, добавляя щупальца, если она не смогла осуществить полную атаку во втором раунде.

Боевой дух: Чёрная Магга отступает в четвёртом раунде боя. Она бросает всех врагов, которых успела схватить, решив, что с этими непонятными штуками ей сейчас лучше не связываться. Или же она может отступить, если в предыдущие раунды у неё останется меньше 80 ПЗ. Оставив Черепаший Паром и персонажей (на этот раз), она бросается вниз по течению, по пути разрушив несколько небольших домов, и исчезает в глубинах Глинистого озера.

РАЗВИТИЕ: после того как Чёрную Маггу вынудили отступить, местные жители, собравшиеся по берегам, чтобы посмотреть, разражаются радостными криками. Лишь через несколько мгновений они замечают, что паводок спадает.

Должно быть очевидным, что первоначальные страхи жителей по поводу того, что Переправа Черепов разрушилась, пока беспочвенны, но внезапное



наводнение говорит, что случилось что-то нехорошее. Некоторые местные жители уверенно опознают Чёрную Маггу по легендам и могут рассказать, что тварь эта живёт в Сторвальском омуте, а не в реке Черепов.

Всё указывает на север — видимо, что-то случилось на Переправе Черепов. Когда в прошлом паводковые воды угрожали перелиться через дамбу, шлюзовые ворота автоматически открывались, чтобы снизить давление воды контролируемым потоком. Никто в Черепашьем Пароме точно не знает, как работает механизм шлюзовых ворот, поскольку Переправа Черепов давно уже стала местом обитания племени троллей, известных как Черепохваты. Но насколько все помнят, шлюзовые ворота работали бесперебойно. Если они не сработали, то кому-то придётся отважиться пойти против разозлённых Черепохватов и узнать, можно ли что-то сделать для ремонта древнего тассилонского сооружения, прежде чем какое-нибудь катастрофическое наводнение смочит все окрестности.

Черепаший Паром — деревня небогатая, но если персонажи смогут предотвратить более страшное наводнение, открыв шлюзовые ворота, мэр Шрид обещает им награду в 1 000 зм. Его можно уговорить и на 2 000 зм при успешной проверке Дипломатии со СЛ 30.

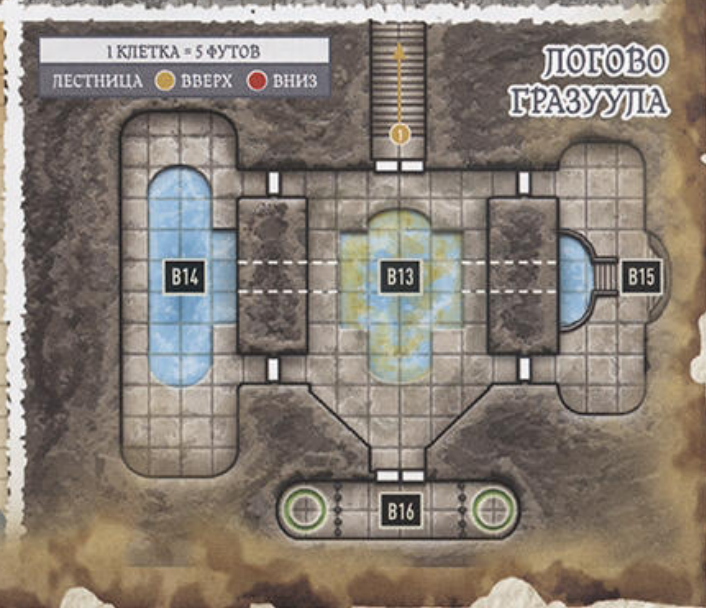
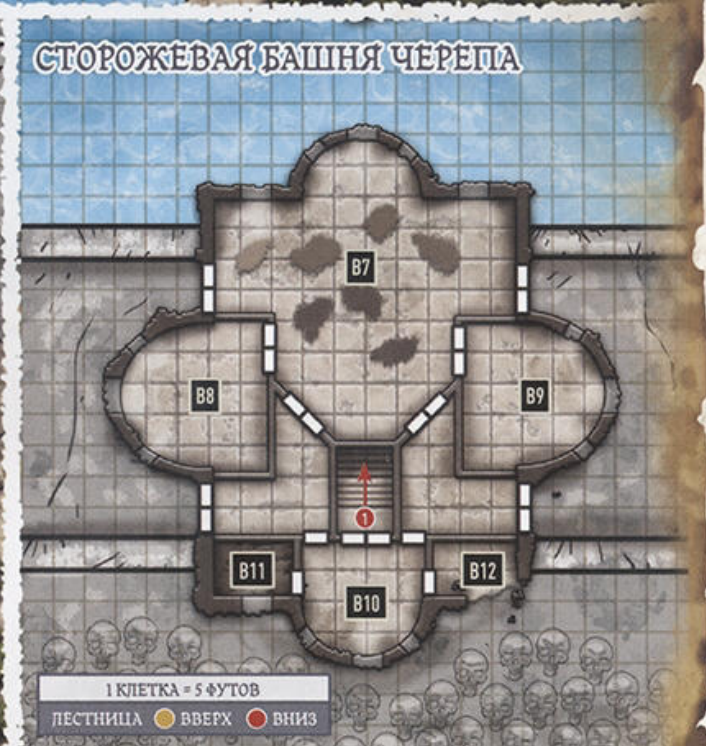
НАГРАДА: за то, что персонажи прогнали Чёрную Маггу, выдайте им 19 200 опыта, если только герои не умудрились прикончить это чудовище за те несколько раундов боя, что оно тут находилось. В этом случае они получают полное количество опыта, как за уничтожение врага с КО 15.

ПЕРЕПРАВА ЧЕРЕПОВ

Переправа Черепов была одним из последних и, возможно, самых амбициозных проектов рунного властителя Карзуга, возведённых его великанами. Большая часть камня, использованного при возведении разбросанных по всей Варисии монументов, добывалась в огромном карьере в самом сердце плато Сторваль. Выработка велась столетиями, но под конец карьер истощился и остался лишь широкий каньон. Карзугу был не слишком нужен и не слишком интересен этот уродливый шрам, потому он приказал соорудить Переправу Черепов на южном его конце и превратить карьер в самое большое озеро в регионе.

Как и в случае множества проектов, которые не изображали его самого, дамба включала один из любимых Карзугом элементов украшения — человеческий череп. Огромная дамба украшена тысячами черепов. Пять громадных черепов украшают центр её передней части — древний механизм, встроенный в дамбу, распахивает или стискивает челюсти этих черепов, чтобы спускать воду со Сторвальских холмов, если паводок слишком высок.

Этот механизм по-прежнему функционирует, но источник его энергии — пара исчадий ада, запертых в вытягивающих жизнь магических кругах, — ослабел. Если персонажи хотят спасти Черепаший Паром, им придётся не только разгромить огров, разрушающих дамбу, и троллей, считающих её своим жильем, но и найти способ ещё раз задействовать шлюзовые ворота, возможно при помощи умирающего исчадия ада, что питало Переправу Черепов 10 000 лет.



В1 ЗАПАДНЫЙ БЕРЕГ



Громадное пространство этого ущелья перекрывает Переправа Черепов. Эта массивная каменная стена удерживает воды Сторвальского омута — но только пока. На передней части дамбы вырезаны тысячи черепов, пять самых больших украшают её центральную часть. Самый восточный из этих гигантских черепов почти скрыт постоянным потоком воды, спадающей из недавнего по виду пролома в дамбе. Пока древняя дамба более-менее противостоит Сторвальскому омуту, но если дожди в скором времени не прекратятся, недавнее наводнение будет лишь жалкой прелюдией по сравнению с грядущей катастрофой.

Восточные склоны ущелья отвесные и скользкие от дождя, но на западе вьётся узенькая каменная лестница, обрамлённая сотнями шестов, увенчанных черепами различных существ. Она ведёт вверх, ко входу в пещеру у западного края дамбы.

Пролом в дамбе находится там, где Чёрная Магга напала на огров и закончила их работу. С того момента огры перебрались на другую сторону дамбы в зону В6, чтобы продолжить работу. Вскоре после того, как персонажи прибудут сюда, дожди начинаются снова, но до этого проверка Внимания со СЛ 20 позволяет заметить несколько неуклюжих силуэтов, движущихся в верхней части дамбы.

В2 ЛЕСТНИЦА ЧЕРЕПОВ



Здесь по стене обрыва идёт каменная лестница семи футов в ширину. Она поднимается на высоту около двух тысяч футов, прежде чем закончиться у входа в пещеру. Лестницу обрамляют сотни шестов, многие из которых увенчаны черепами животных или гуманоидных существ, и все они помечены на лбу странной черепообразной руной.

Любой, кто говорит на великаньем, узнаёт руны на черепах и понимает, что это предостережение — территориальные знаки троллей-Черепохватов, живущих в этих краях. Сама лестница создана для крупных существ, и потому средним и меньшим существам требуется проверка Лазания со СЛ 7, чтобы подняться по ней. В случае падения жертва летит на 1d10×10 футов вниз, после чего падает на один из многочисленных узких выступов на стене обрыва.

В3 ПОРОГ ЭТТИНА



Короткий проход заканчивается маленькой нишей, но к западу уходит уступ высотой в пятнадцать футов, позволяющий попасть в находящуюся за ним пещеру.

Чтобы взобраться на уступ, требуется проверка Лазания со СЛ 15, поскольку поверхность крошится. Более того, осыпающиеся мелкие камни дают штраф –4 к проверкам Скрытности — Глотай-Глодай, скорее всего, поблизости и услышит, как кто-то пытается залезть в его дом этим путём.

В4 ЛОГОВО ГЛОТАЙ-ГЛОДАЯ (КО 6)



В этой пещере высотой в 40 футов воздух, по счастью, освежается порывистым сквозняком, со свистом летящим с севера, но десятки полусъеденных тел кугуаров, оленей и даже людей, нагромождённых в этих стенах, заполняют пещеру тошнотворной вонью.

СУЩЕСТВО: эта пещера давно служит логовом эттину Глотай-Глодаю. Когда тролли-Черепохваты перебрались в эти места, они заключили союз с эттином — пока он оставляет саму дамбу троллям и охраняет её, защищая этот подход к её вершине от чужаков, ему позволяют здесь оставаться. Глотай-Глодай не видит в этом проблемы, поскольку для него ничего интересного на дамбе нет. С того времени он считается почётным членом племени Черепохватов.

Когда здесь появились огры, Глотай-Глодай сначала намеревался перебить их, но когда огры предложили эттину солидную взятку в виде изысканно зачехлённых человеческих трупов, Глотай-Глодай решил сделать вид, что не замечает их. Теперь эттина терзает чувство вины перед Черепохватами, и он боится спуститься к дамбе, чтобы помочь племени сражаться с ограми, из страха, что тролли учуют его предательство. Появление персонажей он считает возможностью доказать верность племени и бросается на них с боевым кличем: «ВАМ НЕ КУПИТЬ МЕНЯ! Я УБЬЮ ВАС РАДИ ЧЕРЕПОХВАТОВ!»

ГЛОТАЙ-ГЛОДАЙ

ОПЫТ	КО	ПЗ
2 400	6	65

Эттин («Бестиарий», стр. 287).

СОКРОВИЩА: эттин сваливает сокровища в неряшливую грудку возле спальных шкур в северо-восточной пещере. Добыча состоит из 693 зм; 1 240 см; бархатного кошелька с шестью жемчужинами стоимостью 100 зм каждая; филактерии позитивной энергии и тубуса для свитков из слоновой кости, инкрустированного нефритовыми полосками (он стоит 300 зм), в котором содержится свиток конуса холода, свиток паралича (чудовище) и свиток телекинеза.

В5 ВЕРХНИЙ ПРОХОД

Как и в зоне В3, этот уступ высотой в 15 футов в южном конце требует проверки Лазания со СЛ 15, чтобы взобраться на него. Лестница наверху выводит к вершине самой дамбы.



РАСПРАВА
НА КРЮКОВОЙ
ГОРЕ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ТЕНИ
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ВОЗВРАЩЕНИЕ
ФОРТА РАНИК

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
И РАЗВЕРЗЛИСЬ
ХЛЯБИ НЕБЕСНЫЕ

КАРТА ТРЕТЬЯ:
ПЕРЕПРАВА ЧЕРЕПОВ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
СКОРБЯЩЕЕ СЕРДЦЕ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ЗАЧИСТКА
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

В6 КОМАНДА ОГРОВ-РАЗРУШИТЕЛЕЙ (КО 8)



Верхний проход по Переправе Черепов несильно захламлен, хотя почти всюду затоплен водой на три дюйма. Тут и там участки поверхности дамбы осыпались, хотя эти повреждения кажутся относительно старыми. В центре прохода по дамбе стоит башня с куполами в виде черепов. На севере бурлят беспокойные воды Сторвальского омута, на юге склон дамбы возвышается почти на триста футов над взбаламученным озером.

Любой, кто идёт по краю дамбы, должен совершить проверку Акробатики со СЛ 12, поскольку камни по краям особенно скользкие от водорослей и влаги. Падение с северной стороны приводит к короткому погружению в бурную воду. Упавшие не получают урона, но чтобы остаться на плаву, требуется проверка Плаванья со СЛ 15. Если упасть с южной стороны, то придётся катиться по крутому склону, чтобы под конец упасть в воду и получить 20d6 урона.

СУЩЕСТВА: сам Барл Костолом прислал сюда отряд огров-разрушителей с заданием ослабить Переправу Черепов. Изначально их было два десятка. После нескольких стычек с Черепохватами и нападения Чёрной Магги на востоке осталось всего четверо несчастных, усталых и больных огров под началом воина по имени Малугус, третьего сына Джааграта. Он первоначально считал задачу разрушения Переправы Черепов невероятной честью, но сейчас он на грани того, чтобы всё бросить и сбежать на восток, в Виверновые горы. Малугус и его огры только что добрались до этой стороны дамбы, пробившись через зону В7, и пока он наслаждается долгим отдыхом, сидя на каменной плите под дождём, остальные четверо огров-подчинённых по его приказу долбят крюками камень.

Все пятеро огров обессилены от работы и измучены непогодой. Они двигаются с половинной скоростью и получают штраф -6 к Силе и Ловкости. КО каждого огра снижен на 1 из-за этого.

МАЛУГУС

ОПЫТ	КО	ПЗ
3 200	7	104

М, обессиленный, огр, воин 5 (см. стр. 151).

ОБЕССИЛЕННЫЕ ОГРЫ (4)

ОПЫТ	КО	ПЗ
600 каждый	2	30 каждый

(«Бестиарий», стр. 208).

В7 — В12 СТОРОЖЕВАЯ БАШНЯ ЧЕРЕПА

Две пары дверей на северной стороне, ведущие в это строение, постоянно выбивались ограми и поспешно ремонтировались троллями-Черепохватами, которые живут внутри. Двери больше не открываются, их придётся выбивать при помощи проверки Силы со СЛ 24, чтобы добраться до зоны В7. Две пары южных дверей целы и заложены изнутри — их можно выбить при успешной проверке Силы со СЛ 28. «Окнами» являются глазницы сделанного в виде черепа фасада; они пяти футов в диаметре

и находятся в 10 футах над землёй. Чтобы вскарабкаться к одному из них, требуется проверка Лазания со СЛ 10, но вход через одно из этих окон, вероятно, самый лёгкий способ попасть в сторожевую башню Черепа.

В7 ПОЛЕ БОЯ (КО 9)



В этой огромной комнате возвышаются груды мусора, валяются клочья плоти и сломанное оружие, повсюду пятна крови. Также здесь лежат несколько разорванных в клочья мёртвых огров. Сквозь круглые отверстия на севере, выходящие к Сторвальскому омуту, в комнату врываются порывы ветра и дождь, на полу стоят лужи воды. На стенах растёт толстая зелёная плесень, вползающая сквозь окна и многочисленные трещины в куполе потолка на высоте тридцати футов. Стены, затянутые жгутами плесени, украшены тысячами резных черепов.

СУЩЕСТВА: хотя тролли быстро оправились от нападения огров, несколько из них погибли, когда ограм пришла в голову мысль сбрасывать троллей, потерявших сознание от ударов по голове в схватке, с края дамбы и таким образом топить их, пока они не пришли в себя. Теперь осталось лишь четыре тролля. Они воспользовались случаем, чтобы спрятаться среди жгутов плесени, свисающей со стен, и хотя они поджидали огров, они реагируют на появление персонажей с такой же злобой, воплями и яростью.

ТРОЛЛИ (4)

ОПЫТ	КО	ПЗ
1 600 каждый	5	63 каждый

(«Бестиарий», стр. 260).

В8 — В9 ЖИЛИЩА ЧЕРЕПОХВАТОВ



Стены этих комнат заросли жгутами толстой зелёной плесени, закрывающей окна почти как шторы. Из плесени, покрывающей пол, сделано несколько гнезд.

В этих комнатах Черепохваты устроили логова, но поскольку их осталось так мало, комнаты практически заброшены.

СОКРОВИЩА: проверка Внимания со СЛ 25, проведённая в зоне В9, позволяет обнаружить, что один камень в основании южной стены не закреплён и за ним скрыто сокровище, которое какой-то тролль спрятал от сородичей. В тайнике находится треснувший изумруд стоимостью в 400 зм, погнутый золотой гребень в виде бехира с жемчужными глазами (ноги его представляют зубья гребня) стоимостью 850 зм и пара кружевных розовых перчаток плаванья и лазания, слишком маленьких для тролля (но поскольку они никогда не пачкаются и всегда пахнут сиренью, они весьма заинтриговали этого тролля).

В10 СМОТРОВАЯ ПЛОЩАДКА



Три круглых окна этой комнаты выходят на южную сторону Переправы Черепов. Резные черепки покрывают стены, потолок и даже пол. В середине северной стены находятся массивные двустворчатые каменные двери, их гладкая поверхность размазана кровью.

Хотя эти двери не заперты, они чрезвычайно тяжелы, их петли старые и ржавые. Чтобы их открыть, требуется проверка Силы со СЛ 22. Надписи, сделанные троллями на великаньем, гласят: «ВНИЗУ ЖИТЬ МОКРЫЙ ПАПА ГРАЗУУЛ! СЛАВА МОКРЫЙ ПАПА ГРАЗУУЛ!» За дверями вниз, во тьму уходит каменная лестница, спускающаяся на 150 футов в зону В13.

В11 КЛАДОВАЯ



Эта комната почти забита толстыми витками странной вьющейся плесневой поросли, превратившей комнату в подобие джунглей, провонявших сыростью и гнилью.

Хотя плесень безопасна, её толщина может заинтриговать персонажей. Причина такого роста необычайно проста — тролли никогда не использовали эту комнату и не чистили её.

В12 ОБРУШИВШАЯСЯ КОМНАТА



Юго-восточная часть этой древней комнаты рухнула, оставив коварного вида дыру в стене, выходящую на озеро внизу.

Хотя провал кажется опасным, сама комната устойчива. Этот неофициальный вход в дозорную башню Черепа может быть использован персонажами, которые умеют летать, чтобы избежать столкновения с троллями на севере.

В13 НАБЛЮДАТЕЛЬНЫЙ ПРУД (КО 10)



В этой холодной, сырой комнате на полу находится огромный пруд, по краям которого застыла бледно-жёлтая плёнка слизи. Поверхность пруда подёрнута такой же плёнкой. На стенах этой комнаты также вырезаны черепки. На юге у стены возвышается внушительная груда черепов, которые

по большей части когда-то принадлежали гуманоидам. Эта груда частично перекрывает большие каменные двустворчатые двери.

Плёнка слизи на поверхности пруда дурно пахнет, но безвредна. Сам пруд глубиной в 15 футов. Подводный туннель связывает дно пруда с водоёмами в зонах В14 и В15. Груду из сотен черепов на юге требуется убрать (задача на 10 минут для одного персонажа), прежде чем получится открыть дверь в зону В16.

СУЩЕСТВО: эта комната — логово вожака Черепохватов, подводного тролля Гразуула. Будучи едва умнее животного, Гразуул вряд ли понимает, что «сухарики», живущие наверху, считают его господином, — он знает только, что ему нравятся их регулярные приношения в виде черепов. Гразуулу особенно нравится смотреть и ощупывать свежесполированные черепки, из-за чего он большую часть жизни проводит в глубинах Переправы Черепов. Одно из его любимых занятий — отрывать куски мяса с собственного лица, чтобы ощутить, как холодная вода ласкает кость его черепа, прежде чем рана зарастёт.



МАЛУГУС КРИГ



РАСПРАВА
НА КРЮКОВОЙ
ГОРЕ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ТЕНИ
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ВОЗВРАЩЕНИЕ
ФОРТА РАЙНИК

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
И РАЗВЕРЗЛИСЬ
ХЛЯБИ НЕБЕСНЫЕ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
СКОРБЯЩЕЕ СЕРДЦЕ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ЗАЧИСТКА
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ГРАЗУУЛ

ОПЫТ	КО	ПЗ
9 600	10	147

Скраг, тролль, воин 5.

Хаотичный злой крупный гуманоид (великан, подводный).

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; **Внимание** +6.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 14, врасплох 14 (+5 естественная броня, +4 Лвк, -1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 147 (11 КЗ; 6d8+5d10+93); регенерация 5 (кислота или огонь).

Стойкость +17, **Реакция** +7, **Воля** +3; +1 против ужаса.

Защитные способности: храбрость +1.

АТАКА

Скорость: 20 футов, плавание 40 футов.

В ближнем бою: +1 свирепый адамантовый трезубец +18/+13 (2d6+14 / 19-20), укус +10 (1d8+3) или 2 удара когтями +15 (1d6+7), укус +15 (1d8+7).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Особые атаки: мастерство владения оружием (копья +1), раздирание (2 удара когтями, 1d6+10).

ТАКТИКА

В бою: Гразуул старается оставаться в воде в течение всего боя, чтобы продолжать наслаждаться эффектом регенерации, но как только у него остаётся меньше 50 ПЗ,

он бросает трезубец и пускает в дело когти, чтобы его регенерация исцеляла урон, который он наносит себе свирепым оружием. Если противостоящий ему персонаж в тяжёлой броне, скраг выплывает из пруда, чтобы попытаться при помощи тарана спихнуть его в воду, если подвернётся возможность.

Боевой дух: Гразуул бьётся насмерть, уверенный, что регенерация спасёт его, если он потерпит поражение. С другой стороны, если персонажи используют против него огонь или кислоту, как только у него остаётся меньше 20 ПЗ, он покидает Переправу Черепов и убегает в зону В14, а оттуда на север, в Сторвальский омут.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 25, **Лвк:** 18, **Вын:** 26, **Инт:** 6, **Мдр:** 11, **Хар:** 6.

БМА: +9; **МБМ:** +17; **ЗБМ:** 32.

Черты: Боевые рефлексy, Жестокий удар, Подвижность, Привычное оружие (трезубец), Сокрушительный удар, Таран+, Уверенное владение оружием (трезубец), Уворот, Улучшенный критический удар (трезубец).

Навыки: Внимание +6, Плавание +23.

Языки: великаний.

ОС: амфибия, мастерство ношения брони 1.

Снаряжение: +1 свирепый адамантовый трезубец.

В14 ДОСТУП К ШЛЮЗОВОЙ КАМЕРЕ



В этом узком помещении ничего нет, если не считать длинного пруда шириной в десять футов.

Глубина пруда — 15 футов. Туннель связывает его с зоной В13. На дне пруда (прямо под меткой «В14») находится потайная дверь, которую можно найти при проверке Внимания со СЛ 20. Череда дверей, которые открываются по одной за раз, выводит к подводному каналу, выходящему в Сторвальский омут. Именно так Гразуул попал сюда много лет назад.

В15 УПРАВЛЕНИЕ ШЛЮЗОВЫМ ЗАТВОРОМ (КО 9)



Возле стены на западе этого помещения находится пруд с несколькими ступенями, ведущими вниз вдоль восточного края водоёма. Напротив них находится ниша, в которой стоит фантастически подробная модель Переправы Черепов. Похоже, что пять черепов на стене этой модели — настоящие человеческие черепа, отполированные до блеска.

Эта миниатюрная модель Переправы Черепов некогда служила для регулирования уровня воды со стороны Сторвальского омута. Когда вода доходила до уровня 30 футов от верха дамбы, это устройство автоматически открывало пять шлюзовых затворов, чтобы

ГРАЗУУЛ



не допустить катастрофы. Сами шлюзовые ворота питались жизненной энергией двух исчадий ада, некогда заточённых в зоне В16, но теперь одно из них мертво, а второе близко к смерти, так что для работы автоматики не хватает мощности. Осмотр черепов показывает, что челюсть каждого из них можно опустить как рычаг, чтобы открыть трубы, уходящие в стену. Модель сама излучает сильную магию школы превращения (УЗ 20). Проверки Колдовства со СЛ 35 достаточно, чтобы сделать вывод, что это устройство использовалось для управления шлюзовыми воротами дамба и источник, его питающий, похоже, истощился до такой степени, что оно больше не работает. Как только дьявольские механизмы, управляющие дамбой в зоне В16, перезаряжаются, рычаги в черепах автоматически срабатывают и открывают шлюзовые ворота.

СУЩЕСТВО: в этом помещении заточён реликт древнего прошлого — неуклюжая скорпионоподобная конструкция под названием потрошитель черепов. После первой пугающей стычки с этой тварью Гразуул никогда не возвращался в это помещение. Кроме того случая, никто не испытывал мощи потрошителя черепов в течение тысячелетий. Однако эта конструкция терпелива — ей поручено стеречь управление шлюзовыми воротами, и тварь не намерена покидать свой пост. Как только кто-то входит в комнату, тварь оживает и сражается насмерть.

ПОТРОШИТЕЛЬ ЧЕРЕПОВ

ОПЫТ	КО	ПЗ
6 400	9	112

(см. стр. 424).

ТАКТИКА

В бою: потрошитель черепов по-прежнему упорно исполняет древний приказ охранять управление шлюзовыми

воротами и бросается на любого, кто приблизится. Она не поддаётся на простые попытки выманить её из комнаты — если персонажи атакуют её дистанционно из зоны В13, это чудовище просто закрывает дверь или скрывается из виду, готовясь снова начать бой, если чужаки вернутся.

Боевой дух: потрошитель черепов сражается, пока не будет уничтожен.

СОКРОВИЩА: проверки Внимания со СЛ 25 достаточно для того, чтобы заметить давно забытый камень *цуна* — лавандовый эллипсоид (он способен поглотить ещё вплоть до 6 кругов заклинаний), вставленный в трещину на модели Переправы Черепов.

В16 ДЬЯВОЛЬСКИЕ МЕХАНИЗМЫ



Эта узкая камера заканчивается двумя сводчатыми нишами — одной на востоке и одной на западе. Каждая ниша перекрыта тусклой железной опускающей решёткой. Ворота рядом с каждой из них позволяют опускать или поднимать решётку. За каждой из решёток на полу светится слабым оранжевым светом рунный круг. Внутри западного круга находится кучка алого пепла, в то время как внутри восточного лежит, свернувшись, то, что кажется давно мёртвым дьяволом, — скелет, обтянутый кожей.

Эти два магических круга — крепкие темницы, которые некогда были источником энергии для шлюзовых ворот Переправы Черепов. Они служат тюрьмой для двух исчадий ада, пойманных Карзугом. Когда надо было



открывать шлюзовые ворота, эти магические круги вытягивали жизненную энергию (из-за чего исчадия ада получали отрицательные уровни) и использовали её для приведения в действие огромных механизмов, скрытых глубоко внутри дамбы и управлявших шлюзовыми воротами. За последние 10 000 лет сильные бури заставляли подниматься воды Сторвальского омута до уровня наводнения только 150 раз. После большинства таких случаев заточённые исчадия ада оправлялись от вытягивания жизни, но с течением времени они начали проваливать испытания, позволявшие избавиться от отрицательных уровней, и становились всё слабее. Когда последняя сильная буря опустошила регион и запустила управление шлюзовыми воротами 54 года назад, одно из двух исчадий ада скончалось и его тело рассыпалось алым пеплом. Сегодня у оставшегося исчадия ада просто не хватает жизненной силы для управления шлюзовыми воротами, и если положение не изменится, воды Сторвальского омута скоро перевалят через дамбу и затопят земли на юге.



«Мёртвое» исчадие ада в восточном круге на самом деле не мертво, и его можно опознать при успешной проверке Знания (планы) со СЛ 30. Это некогда могучий дьявол по имени Аваксиал, который сейчас страдает от 19 отрицательных уровней. Тело его ослабло, а последние несколько десятилетий дьявол провёл в бессознательном состоянии, едва способный пошевелиться. Когда персонажи появляются в этой зоне, Аваксиал выходит из оцепенения, тянет дрожащую лапу к одному из них и едва слышным шёпотом умоляет выпустить его на свободу. Пока исчадие ада остаётся в магическом круге, оно не способно ни использовать свои сверхъестественные способности, ни псевдозаклинания, но может общаться. Аваксиал умоляет персонажей разрушить магический круг, удерживающий его, или уничтожить руны, чтобы он мог выйти. УЗ самого круга 20, и если на него успешно применить заклинание *рассеивание магии*, круг остаётся немагическим только в течение 1d4 раундов; этого достаточно, чтобы исчадие ада использовало *высшую телепортацию*, чтобы сбежать в далёкое убежище, где оно начнёт долгий процесс восстановления после 10 000-летнего мытарства. Разрушить круг ещё сложнее, поскольку сами руны вписаны в круг магического камня, который надо физически уничтожить оружием или магией, чтобы круг перестал работать (твёрдость 16, прочность 120, СЛ ломания 34).

Мудрые персонажи вместо этого воспользуются преимуществом состояния исчадия ада, чтобы выяснить, как открывать шлюзовые ворота. Аваксиал пытается торговаться с персонажами, надеясь вытянуть из них обещание освободить его взамен на знания, но ему недостаёт воли и энергии, чтобы настаивать на своём. В течение тысячелетий заточения этот дьявол немного спятил. Он ничего не знает о Тассилоне (поскольку его призвали чарами в эту ловушку из самой Преисподней) и помнит ненавистного пленителя очень смутно. Разве что имя он знает точно — Карзуг. Аваксиал знает, что всё это время его использовали как источник мощности для шлюзовых

ворот, — он ощущает размер дамбы и чувствует, когда шлюз открыт. Он знает, что ворота открываются автоматически, когда вода поднимается достаточно высоко, и даже может ощущать подъём воды. Он чувствует, как круг день ото дня вытягивает из него остатки жизни лишь последние несколько недель, но знает, что его товарищ по несчастью умер более пяти десятилетий назад, и теперь жизненной силы попросту не хватает, чтобы активировать шлюзовые ворота.

Переправе Черепов достаточно только одного уровня жизненной силы в западном круге, чтобы запустить механизм шлюзовых ворот. Оба магических круга действуют как клетки только для тех, для кого они предназначены, — любой другой может спокойно входить и выходить из них. Как только в каждом круге оказывается по живому существу, дамба с грохотом оживает. Существо в каждом круге получает отрицательный уровень, а шлюзовые ворота дамбы со скрежетом открываются, спуская воду из Сторвальского омута регулируемым потоком в долину внизу. Требуется успешное испытание Стойкости со СЛ 20 для снятия такого отрицательного уровня. В Черепашьем Пароме вода снова прибывает, но на сей раз более контролируемо и не столь разрушительно — опасность бурь отведена.

Любое существо (включая призванных существ) с 1 КЗ, получающее отрицательный уровень от одного из этих кругов, тут же превращается в пепел. Если существо вступает в западный круг, прежде чем Аваксиал освобождается из своего круга, то дьяволу конец. Моральная оценка уничтожения исчадия ада таким способом пусть станет предметом споров для философов, но это явно пойдёт на благо Черепашьему Парому. Для Аваксиала не приводится блока параметров, поскольку этот дьявол не способен ни сражаться, ни защищаться.

РАЗВИТИЕ: если персонажам не удалось открыть шлюзовые ворота и снизить давление воды на Переправу Черепов, то через 1d4 дня после того, как персонажи добрались до этой комнаты и не сумели вновь запустить шлюзовые ворота, дамба рухнет. Времени для спасения жителей Черепашьего Парома может быть и достаточно, но саму деревню снесёт потоком идущей с гор воды. Заметьте, что, если шлюзовые ворота будут открыты, они автоматически закроются, как только опасность минует, что означает, что в будущем другим добровольцам придётся «подпитывать» шлюзовые ворота во время очередных бурь, но это вряд ли окажется необходимым в ходе этой кампании.

НАГРАДА: если персонажи открыли шлюзовые ворота, дайте им 9 600 опыта. Если они сумели это сделать, не убивая ни единого существа, дайте им дополнительно 4 800 опыта. Персонажи не получают дополнительный опыт за уничтожение полумёртвого исчадия ада (поскольку фактически он входит в те 9 600, которые они могут заслужить за открытие шлюзовых ворот). Если они всё же освобождают его, он может вернуться позже в какой-то момент времени, исцелённый и с новыми силами, желая прикончить персонажей, чтобы те, кто видел его в таком унижении, не могли об этом разболтать!



РАСПРАВА
НА КРЮКОВОЙ
ГОРЕ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ТЕНИ
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ВОЗВРАЩЕНИЕ
ФОРТА РАНИК

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
И РАЗВЕРЗЛИСЬ
ХЛЯБИ НЕБЕСНЫХ

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ:
СКОРБЯЩЕЕ СЕРДЦЕ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ЗАЧИСТКА
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ: СКОРБЯЩЕЕ СЕРДЦЕ

ХОТЯ ВСЕГДА ОСТАЁТСЯ ВАРИАНТ ПОЙТИ ПРЯМО НА КРЮКОВУЮ ГОРУ И ПОКОНЧИТЬ С ОГРАМИ. РАЗУМНЫЕ (ИЛИ ПРОСТО ЛЮБОПЫТНЫЕ) ГРУППЫ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ ПЫТАЮТСЯ РАЗГАДАТЬ ТАЙНУ ТОГО, ЧТО СЛУЧИЛОСЬ С КОМЕНДАНТОМ ФОРТА РАНИК. ЕСЛИ ЭТО САМИМ НЕ ПРИДЁТ ИМ В ГОЛОВУ, ДЖАКАРДРОС ИЛИ ВЕЙЛ МОГУТ РАССКАЗАТЬ ИМ, ЧТО КОМАНДИР ОТПРАВИЛСЯ В ОДНО ИЗ СВОИХ «ПАЛОМНИЧЕСТВ» В НОЧЬ ОГРСКОГО НАПАДЕНИЯ И С ТЕХ ПОР ЕГО НИКТО НЕ ВИДЕЛ. ПУТЕШЕСТВИЕ В МЕРЦАЮЩУЮ ДОЛИНУ, КУДА ОН И ЕЗДИЛ, БУДЕТ ХОРОШИМ НАЧАЛОМ РАССЛЕДОВАНИЮ ТОГО, ЧТО СЛУЧИЛОСЬ С КОМЕНДАНТОМ БЕЙДЕНОМ.

Мерцающая долина давно окутана туманом тайны, поскольку здешние нехоженые болота, по слухам, лежат очень близко к Первому миру, особенно там, где они окаймляют лес Санос. В этих краях путников могут потревожить капризные и порой злонамеренные существа. Между лесом Санос и деревушкой Унылая лощина была проложена Плетёная тропа. Она была создана специально для того, чтобы путники могли пройти по болотам, не потревожив тамошних обитателей. Но всё равно рассказывают множество историй о том, как никси подстраивают ловушки, чтобы смутить и сбить с толку путешественников, о том, как нимфы соблазняют мужчин и женщин и оставляют их одурманенными и потерявшимися среди болот, и о том, как озорные феи крадут припасы и вместо них подсовывают гнилую рыбу, ядовитые грибы или пугающих маленьких куколок, сделанных из глины и верёвки.

Но теперь нечто куда более страшное поселилось в сердце этих приречных болот. Нимфа Майриана, возлюбленная бывшего коменданта форта Ранник Ламатара Бейдена, была зверски убита. И теперь её призрак блуждает по болотам, и все окрестности поражены её неутолимой ненавистью. Предметом этой неоправданной ненависти стал тот, кого она некогда считала своим поклонником.

СУДЬБА МАЙРИАНЫ

Нападение Кригов на форт Ранник не было случайным. Воспользовавшись жизненно важной информацией, переданной предателем Кэвеном, огры выбрали для нападения именно ту ночь, когда Джакардрос увёл многих следопытов в далёкий патруль, а комендант был в так называемом «паломничестве». На самом деле Ламатар навещал возлюбленную и тем невольно обрек её на гибель.

Пока огры под предводительством Джааграта Крига атаковали форт Ранник, ламия-матриарх Лукреция повела маленький отряд в Мерцающую долину, скрыв своё присутствие магией. Добравшись до владений Майрианы, Лукреция пожертвовала несколькими ограми, отправив их безжалостно уничтожить дерево дриады. Майриана и её возлюбленный Ламатар тут же бросились в ответную атаку и только тогда поняли, что их заманили в засаду. Пока они истребляли огров, напавших на дриаду, Лукреция и остальные её приспешники окружили их и напали. Ламатара взяли в плен и заставили

смотреть, как Лукреция и её огры расправляются с нимфой. Ещё хорошо, что огры были слишком разъярены потерями и просто быстро растерзали нимфу, но этого зрелища было достаточно, чтобы свести Ламатара с ума. Лукреция провела Ламатара и огров на вершину Крюковой горы, где этого сломленного человека отдали трём чёрным каргам, где Ламатара ждала ещё более ужасная судьба, в то время как Мерцающую долину затопил ужасный гнев убитой нимфы. Её дух, безумный и страдающий, стал призраком, и теперь её безумие превратило Серебристые ивы в место растущей порчи. Многие из её слуг и последователей пострадали и тоже обезумели, но один верный пикси по имени Яп, обычно разговорчивый, избежал подобной судьбы, сбежав в края Большого народа в поисках помощи.

ОТЧАЯННАЯ МОЛЬБА

Если персонажи берутся за обследование Мерцающей долины, просто устройте им в качестве одной из сцен на болотах встречу с Япом. Но если персонажам неинтересно узнать, что случилось с комендантом форта, сделайте так, чтобы Яп их выследил и обратился к ним за помощью. Яп выглядит как типичный пикси — очень хрупкий гуманоид с прозрачными крыльями, большими выразительными глазами, длинными острыми ушками и ростом всего в 2 фута. Его одежда измята, а глаза опухли от слёз, что показывает, как много горя обрушилось на это несчастное создание. Как только Яп привлекает внимание персонажей, он быстро, задыхаясь, высказывает свою просьбу, словно боится, что герои в любой момент прогонят его.



Моя госпожа, она... больна. Очень. Смерть была бы лучше. Земля страдает вместе с ней, и её невозможно очистить, пока её мучения не прекратятся. Я сам не могу этого сделать. Пожалуйста, вы должны ей помочь! Вы ведь друзья её любимого человека, да? Он не хотел бы, чтобы она так страдала! Я могу отвести вас туда — может, вы сможете хоть что-то сделать. Я пытался как мог исцелить её отчаявшееся сердце, но всё напрасно. Она плачет и стонет в Серебристых ивах, и деревья и травы, никси и лягушки умирают, и даже хуже! Я могу проводить вас туда! Пожалуйста!



Если персонажи согласны помочь Япу, настроение пикси заметно улучшается, к нему возвращается надежда. Он хочет идти немедленно, но если персонажам надо подготовиться к походу, он согласен подождать. Яп настойчиво просится сопровождать персонажей в походе в Мерцающую долину, он даже обещает им награду (3 порции пыльцы пикси), если они позволят ему отправиться с ними. К сожалению, Яп не очень надёжен. Его возбуждение и отчаянное стремление найти Майриану и спасти её заставляют его не только непрерывно болтать, но и принимать неверные тактически решения. Он может, например, забыть стать невидимым в бою или использовать свои воздействующие на разум атаки против нежити. Несмотря на это, он остаётся добрым (хотя и отчаявшимся) существом, и сберечь ему жизнь, пока не будет успокоена Майриана, будет добрым поступком.

ЯП

ОПЫТ	КО	ПЗ
1 200	4	18

М, пикси («Бестиарий», стр. 218).

НАГРАДА: если Яп выживет в этой части главы, дайте персонажам столько опыта, сколько они получили бы, победив его в бою.

В МЕРЦАЮЩУЮ ДОЛИНУ



Как только путник отдаляется от края болот, сама Мерцающая долина словно бы мгновенно зарастает переплетёнными деревьями. Легче всего обогнуть её, отправившись на весельной лодке по узким протокам. Это место далеко от гор, и заклинание *управление погодой*, сотворённое ковенном, находится на достаточно далёком расстоянии, так что дожди, изнурявшие северные районы, по счастью, здесь не идут. Здесь царит лишь еле ощутимый холод наступающей зимы.

СЕРЕБРИСТЫЕ ИВЫ

Перекрученные чёрные стволы уныло торчат из мелких луж, словно их вытянули из земли, их узловатые сучья страдальчески скрючены, как когти. Солнце словно бежит от этого места, и холодный мрачный туман висит под сводом голых, словно кости, ветвей. Когда над долиной проносится какой-то неестественный ветер, поднимается злобный шепоток и в тумане пляшут тени.

Деревья болотистой округи Серебристых ив, некогда красивые, загадочные, с висячими ветвями сверкающих листьев цвета слоновой кости, потемнели и скрючились от боли Майрианы. Теперь они шевелятся и качаются, когда не должны бы. Тени играют злые шутки даже с самым острым зрением, и лишающий разума шёпот заставляет даже самого опытного лесника потерять путь. По мере того как Яп ведёт персонажей вглубь Серебристых ив, порча становится всё сильнее. Ленивые, распухшие от яда пауки свисают с деревьев. Умирующие птицы дрожат на мелководье. Какие-то ползучие многоглазые твари снуют в воде. Эта область около мили в диаметре, и по мере того как персонажи всё сильнее углубляются в безумие

Майрианы, вы можете использовать описанные ниже небоевые сцены, чтобы запугать персонажей.

За исключением возможной схватки с самой Майрианой, ни одна из этих мрачных, тревожных встреч по пути не должна быть боевой. Вы, конечно, можете добавить несколько дополнительных схваток с бродячими чудовищами, если пожелаете, но, заставляя персонажей встречаться хотя бы с некоторыми из странных проявлений проклятия Серебристых ив, указанными ниже, вы можете создать у них впечатление, что с тем, что бродит по болотам, не всегда выйдет сражаться оружием. Однако держите в уме, что не всем игрокам нравятся создающие атмосферу сцены, в которых шансов проявить себя мало или совсем нет. Если ваши игроки как раз из тех, кого может утомить подобное, вы просто можете исключить вызываемые ими игровые эффекты или даже полностью пропустить эти сцены и продолжить прямо с раздела «Скорбящее сердце».

ВИДЕНИЕ СМЕРТИ: персонажей окружает холодное молчание, хотя порой они краем глаза видят высокие фигуры в тёмных одеяниях. Их длинные костлявые пальцы тянутся к персонажам. Но когда персонажи оглядываются, они видят только страшно скрюченные чёрные стволы. Если атаковать эти деревья, из них сочится кровь и они словно бы хрипло смеются на ветру. **ИГРОВОЙ ЭФФЕКТ:** каждый персонаж должен успешно пройти испытание Воли со СЛ 15, чтобы не впасть в состояние потрясения на всё оставшееся время его визита в Серебристые ивы (это воздействующий на разум эффект ужаса).

МЁРТВОЕ ОЗЕРО: на поляне перед отрядом видно природное озерко, вода в которое натекла со сторбленных чёрных деревьев. Вода кажется чистой и достаточно свежей, хотя успешная проверка Выживания со СЛ 20 позволяет понять, что отсутствие в озерке водорослей и личинок насекомых свидетельствует о том, что его вода, вероятно, ядовита. **ИГРОВОЙ ЭФФЕКТ:** любой, кто слишком пристально всматривается в озерко, должен пройти испытание Воли со СЛ 15. Провал означает, что его собственное отражение выглядит нормально, но остальные члены отряда отражаются как разлагающиеся трупы. Кроме того, они смотрят на персонажа так, словно хотят напасть на него и сожрать. Персонаж немедленно получает 1d4 урона Мудрости.

ПРИЗРАЧНЫЙ ПИР: повсюду вокруг персонажей из деревьев выходят призрачные образы. Всевозможные существа — призрачные сатиры, никси, весёлые духи легкого и неторопливо поднимаются из болот и парят вокруг отряда, а за ними следует шествие призрачных зверей. Это некогда гордые обитатели Серебристых ив, ныне отравленных ненавистью неуспокоенной души их господи. Они резвятся и проказничают, постепенно обтекая персонажей. Они ласкают, обнимают и проходят в танце сквозь героев, прежде чем исчезнуть. **ИГРОВОЙ ЭФФЕКТ:** персонажи должны успешно пройти испытание Воли со СЛ 15 или оказаться затаянными в процессию призраков, будучи зачарованными потусторонним зрелищем. Попавшие под влияние существа получают 2d6 урона от негативной энергии, когда их обжигает

холод призрачной феи. Призрачные феи и их животные не обращают внимания на отряд; недоступное понимание дело мёртвых поспешно влечёт их куда-то.

ЗАГАДОЧНЫЙ КОРАБЛЬ: глубоко в болотах персонажи внезапно натываются на заброшенный корабль, неожиданным образом оказавшийся во многих милях от побережья Варисии. Корабль сильно обветшал и покрылся толстым слоем тёмно-зелёного мха, но совершенно не повреждён, и ясно видно, что это морское судно. Корабль пуст, но в каюте сидит тело давно умершего капитана за заплесневелым клавесином из сумеречного дерева, покрытым резьбой с изображением сражающихся с ангелами демонов. Он всё ещё одет в расплывающуюся морскую униформу. В одной руке он сжимает морские карты, совершенно незнакомые даже самому опытному среди героев путешественнику, а в другой его руке — серебряный кубок ценой в 100 зм, инкрустированный опалами. На клавесине стоит нотная тетрадь с несколькими лирическими пьесами — шедеврами, которых никогда прежде не слышал ни один из персонажей. Песни из сборника кажутся ничем не стоящими, пока кто-то из персонажей не совершит успешную проверку Исполнения (любой музыкальный инструмент или пение) со СЛ 20. За этот сборник чудесных музыкальных произведений коллекционер, музыкант или дворянин заплатит 5 000 зм. Когда персонажи уходят с корабля, вслед им с палубы смотрит белая собака с белёсыми глазами. Собака просто смотрит, но ничего не делает, а потом уходит в болота, не оставляя следа. Источник этого странного события — настоящая загадка. Являются ли эти обломки кораблекрушения чем-то большим, чем кристаллизованный сон, или это фантазм настоящего кораблекрушения — решать вам. Если персонажи вернутся к этому месту, они увидят, что корабль бесследно исчез, и единственным доказательством того, что он здесь был, останется сборник пьес. **ИГРОВОЙ ЭФФЕКТ:** когда при успешной проверке Исполнения (пение или любой музыкальный инструмент) со СЛ 30 впервые проигрывается эта музыка, вне зависимости от того, находится ли музыкант в Мерцающей долине или нет, все существа в 30-футовом облаке настолько очарованы её красотой, что получают бонус +2 (боевой дух) к проверкам попадания и навыков в течение 24 часов.

ШЁПОТ СОЖАЛЕНИЯ: персонажи находят искалеченное тело прекрасной дриады, наполовину торчащее из дерева, чьи ветви отколоты от ствола ударами массивных дубин. Если персонажи приближаются на расстояние 10 футов, они слышат в голове женский шёпот: «Ей не следовало влюбиться — её сердце навлекло на нас эту беду. Почему она не отпускает нас?» **ИГРОВОЙ ЭФФЕКТ:** любого, кто слышит этот шёпот, охватывает сожаление, но вместе с ним и крепнущая решимость покончить с проклятием, тяготеющим над болотами. Эти существа получают бонус +2 ко всем испытаниям Воли против сцен вроде этой или против атак Майрианы и соответствующих заклинаний. Если Майриана побеждена, этот шёпот наполнит персонажей радостью и жизнью, применяя ко всем существам эффект заклинания излечение (УЗ 11).

СКОРБЯЩЕЕ СЕРДЦЕ (КО 10)



В заболоченном покосившемся лесу виднеется относительно большая поляна — спокойная гладь неестественно неподвижной воды, окаймлённая корявыми, гниющими ивами. Дует ветер, но деревья не шевелятся. Словно сама земля умерла.

Если Яп по-прежнему с персонажами, он дрожит на краю поляны и говорит: «Мы пришли... моя госпожа ждёт вас внутри... Я не смею подойти ближе...» — после чего он делает шаг назад и прячется за узловатым деревом.

СУЩЕСТВО: некогда ослепительно прекрасная принцесса-нимфа Майриана теперь стала истощённым кошмарным привидением. Оторванные руки парят рядом с её телом, голые кости и сухожилия тянутся к торсу, но не дотягиваются. Но страшнее всего её глаза — это колодцы адского ужаса, безмолвно исторгающие такую боль, которую вряд ли когда познает смертное существо. Те, кто пытаются выдержать её взгляд, начинают заговариваться, как дети. Она — сама уничтоженная красота, воплощённое страдание.

Когда персонажи вступают в её изуродованные владения, призрачная нимфа с воплем восстает из воды. Хотя она не сразу нападает на героев, её ослепительная красота действует полностью. Пронзительным, полным ненависти голосом она обвиняет персонажей в том, что они подвели Ламатара, не сумев защитить форт Ранник и позволив утащить его в логово Кригов на Крюковой горе. Она даёт персонажам несколько минут, чтобы оправдаться и объяснить, зачем они пришли в Серебристые ивы. Если персонажи спросят, чем они могут помочь, нимфа просто с плачем ответит, что её любимый, Ламатар, захвачен ограми и она не в силах ему помочь. В душе она знает, что он уже мёртв, но когда она пыталась реинкарнировать его, злая магия не дала его душе вернуться в новое тело. Она умоляет персонажей найти его останки и вернуть ей — всё тело ей не нужно. Локона волос или пальца будет достаточно.

Если персонажи настаивают, что Ламатара невозможно воскресить, потому что он может быть ещё жив, Майриана всё больше волнуется — ведь если бы он был ещё жив, он непременно уже вернулся бы к ней. Если продолжать утверждать, что Ламатар жив, издеваясь над призраком или просто отказываясь искать останки коменданта, немёртвая нимфа бросается в атаку.

МАЙРИАНА

ОПЫТ	КО	ПЗ
9 600	10	135

Ж, усиленная нимфа, привидение («Бестиарий», стр. 206, 226).

Хаотичная нейтральная средняя нежить (бестелесный, изменённая фея).

Иници. +5; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +24.

Аура: ослепительная красота [30 футов, СЛ 26].



РАСПРАВА
НА КРЮКОВОЙ
ГОРЕ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ТЕНИ
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ВОЗВРАЩЕНИЕ
ФОРТА РАНИК

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
И РАЗВЕРЗЛИСЬ
ХЛЯБИ НЕБЕСНЫЕ

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ:
СКОРБЯЩЕЕ СЕРДЦЕ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ЗАЧИСТКА
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ЗАЩИТА

КБ: 24, касание 24, врасплох 19 (+5 Лвк, +9 отражение).

ПЗ: 135 (10d8+90).

Стойкость +21, Реакция +21, Воля +19.

Защитные способности: бестелесность, возрождение, сопротивление проводимой энергии +4; **Невосприимчивость:** особенности нежити.

АТАКА

Скорость: полёт 30 футов (безупречная манёвренность).

В ближнем бою: тлетворное касание +10 (10d6, испытание Стойкости со СЛ 24 уменьшает урон вдвое).

Особые атаки: телекинез, тлетворный взгляд (СЛ 24), шокирующий взгляд (СЛ 24).

Подготовленные заклинания друида (УЗ 7; концентрация +10):

4 — реинкарнация.

3 — вызов молний (СЛ 18), подчинение животного (СЛ 16), призыв природного союзника III.

2 — ледяной металл (СЛ 17), огненный клинок, порыв ветра (СЛ 17), пылающая сфера (СЛ 17).

1 — непроглядный туман, опутывание (СЛ 14), приворот (животное) (СЛ 14), разговор с животными, сотворить пламя.

0 — вспышка, обнаружение магии, починка, свет.

ТАКТИКА

В бою: хотя Майриана — нежить, она стала такой от отчаяния, не от ненависти. Она предпочла бы попросить персонажей о помощи, а не причинять им вред. Она предпочитает использовать против врагов свой шокирующий взгляд, не причиняя им долговременного вреда, но если её вынудить, она использует магию и тлетворный взгляд, чтобы дать врагам понять её точку зрения.

Боевой дух: пока её возлюбленный остаётся на вершине Крюковой горы чудовищной нежитью, Майриану невозможно окончательно убить. Она сражается, пока не будет уничтожена, затем на следующем закате возрождается и посылает Япа снова искать персонажей. Если её игнорировать, она может обрушить свой гнев на Черепаший Паром.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: —, **Лвк:** 21, **Вын:** —, **Инт:** 16, **Мдр:** 17, **Хар:** 29.

БМА: +5; **МБМ:** +10; **ЗБМ:** 29.

Черты: Боевая магия, Заклинания без реагентов, Любимая школа магии (разрушение), Любимая школа магии+ (разрушение), Усиленная способность (ослепительная красота).

Навыки: Внимание +24, Дипломатия +22, Дрессировка +19, Знание (природа) +16, Изворотливость +18, Лечение +13, Плавание +13, Полёт +13, Проницательность +16, Скрытность +26; **Модификаторы народа:** +8 к Вниманию, +8 к Скрытности.

Языки: всеобщий, силван.

ОС: вдохновение, неземная грация, понимание животных +25.

РАЗВИТИЕ: если персонажи победят Майриану, она восклицает: «Верните мне моего возлюбленного! Верните моего командира моему сердцу, или я найду его сама, мои лозы и чёрные деревья поглотят эту землю и повергнут ваш народ в бездну несчастий! Верните Ламатара в мои объятия!» С этими словами её тень исчезает в воде, чтобы возродиться на следующем закате.

НАГРАДА: если персонажам удастся успешно успокоить Майриану, дайте им 9 600 опыта. Если она исчезает навсегда, она выбирает одного из персонажей (предпочтительно барда, а в его отсутствие — персонажа с самым высоким значением харизмы), чтобы даровать ему долговременное вдохновение. Этот эффект действует как способность вдохновение обычной нимфы, но сохраняется, пока персонаж жив (даже возвращается, если он умирает и потом возвращается к жизни). Этот эффект не только даёт бонус к испытаниям Воли, проверкам Ремесла, Исполнения и выступления барда, но также может помочь герою в переговорах со старшей сестрой Майрианы, ледяной нимфой Свеенкой, в последней главе «Возвращения рунных властителей».



МАЙРИАНА



РАСПРАВА
НА КРЮКОВОЙ
ГОРЕ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ТЕНИ
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ВОЗВРАЩЕНИЕ
ФОРТА РАНИК

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
И РАЗВЕРЗЛИСЬ
ХЛЯБИ НЕБЕСНЫХ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
СКОРБЯЩЕЕ СЕРДЦЕ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ЗАЧИСТКА
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ: ЗАЧИСТКА КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ЛИВНЕВЫЕ ДОЖДИ ПРЕВРАЩАЮТСЯ В СНЕГОПАДЫ, С ЯРОСТЬЮ ОБРУШИВАЮЩИЕСЯ НА КРЮКОВУЮ ГОРУ С ПРИБЛИЖЕНИЕМ ЗИМЫ. ОСЕНЬ СТАНОВИТСЯ ЗАБЫТЫМ СНОМ, КОГДА ПРОНИЗЫВАЮЩИЙ ВЕТЕР ПРОНИКАЕТ СКВОЗЬ ШЕРСТЬ И КОЖУ, А КОВАРНЫЙ ЛЁД СПОЛЗАЕТ ПО СКЛОНУ ГОРЫ. ЖИЗНЬ НА ГОРЕ КОРОТКА И ЖЕСТОКА, ОСОБЕННО СЕЙЧАС, КОГДА ЗИМА ВОНЗАЕТ КЛЫКИ В ЕЁ СКАЛЫ. РЯДОМ С ВЕРШИНОЙ ПЕЧАЛЬНО ИЗВЕСТНОЙ ГОРЫ С НОВЫМ РВЕНИЕМ ЗВЕНЯТ КУЗНИ КРИГОВ — ОНИ ПОТЕРЯЛИ ФОРТ РАНИК, НО ИХ ЗЛОБА ЖИВЁТ!

Добиться до подножия Крюковой горы не особенно сложно, но последние несколько миль придётся карабкаться по жутковатым подъёмам. При успешной проверке Выживания со СЛ 20 персонажи могут пойти охотничьими тропками Кригов и добраться до крепости за 3 часа. В противном случае отряд должен совершать проверки Лазания со СЛ 15 раз в час или задерживаться на лишний час в своём путешествии, поскольку обледеневшие тропинки и крутые скалы покажутся им непреодолимыми. После четырёх успешных проверок Лазания они достигают цели. Случайные сцены с живущими в горах чудовищами (см. стр. 421) также помогут оживить путешествие.

Всю дорогу падает снег и становится всё холоднее. Больше информации по влиянию сильного холода на персонажей вы найдёте на стр. 474 «Основной книги правил».

ВЛАДЕНИЯ КЛАНА КРЮКОВОЙ ГОРЫ

Когда персонажи, наконец, переберутся через последний большой скальный выступ в полумиле от вершины 10 000-футовой Крюковой горы, они обнаружат пещеру, из которой идёт жирный чёрный дым. Вход в пещеру находится на широком, продуваемом ветрами каменном уступе, а во внутренних помещениях кишмя кишат огры, сжимая ржавые крюки и высматривая дурака, что посмел сунуться в их логово.

Владения клана — это большая пещера. Круги жили там поколениями. Стены и потолки пещеры покрыты толстым слоем сажи от костров. Пещеры просторны даже для огров. Проходы в среднем 25 футов высотой, а своды самих пещер поднимаются до 50 футов.

Окончательное возмездие ограм Крюковой горы должно стать не только кульминацией этой главы, но и поворотной точкой кампании. С поражением Барла (вкуче с поражением ламии-матриарха Лукреции ранее) персонажи, наконец, начинают узнавать о махинациях Карзуга и его неминуемом возвращении. Оставшаяся часть «Возвращения рунных властителей» всё больше зависит от того, насколько персонажи хотят помешать возвращению Карзуга, и поэтому вы должны дать им шанс узнать о Мокмуриане во время этого приключения. Неважно, поверят ли сейчас герои в то, что этот каменный великан является истинной движущей силой, стоящей за случившимся на плато Сторваль или нет, — они наверняка скоро узнают правду!

Наконец, не забывайте, что сцены во владениях клана Крюковой горы сравнительно опасны — персонажи должны к этому моменту достигнуть 10-го уровня и также не должны отказываться от помощи: Шалилу и любой из выживших Чёрных стрел непременно помогут им в финальной схватке с ограм Крюковой горы. Если персонажи отступят, владения клана могут восполнять потери со скоростью один огр из клана Кригов и 1d3 обычных огра в день.

Г1 ВХОД (КО 10)



В дыру на склоне Крюковой горы ветер постоянно заносит снег и холод. Из входа в пещеру вырывается дым, который тут же развеивает ветер.

СУЩЕСТВА: два воина Кригов стоят на страже у входа во владения клана, кутаясь в меха и шкуры. С тех пор как вести о падении форта Ранник дошли до Барла, дела в крепости пошли худо и эти обычно легко отвлекающиеся огры держат ухо востро. Недавно Барл застукал одного огра спящим на посту, за что каменный великан оторвал соне ноги и спустил кубарем по снегу. Тот истёк кровью, а Барл оживил его и сделал зомби, а потом отдал трём сестричкам на случай, если они проголодаются. Памяти об этом Кригам достаточно, чтобы продержаться настороже как минимум неделю. Желая показать Барлу, что они способны выполнять простую работу вроде охраны входа, эти два огра не будут поднимать тревогу, пока один из них не будет убит.

ОГРЫ КЛАНА КРИГОВ (2)

ОПЫТ	КО	ПЗ
4 800 каждый	8	104 каждый

Огр, воин 5 [см. стр. 151].

Г2 КОСТИ ЧУДОВИЩА



У входа во тьму пещеры из камня по обе стороны торчат зазубренные пики костей, каждая высотой в двадцать футов, — вероятно, кости какого-то чудовища.

Эти кости синего дракона (что можно определить при успешной проверке Знания [магия] со СЛ 25), убитого предками Кригов, до сих пор украшают вход во владения клана, являясь свидетельством власти

ВЛАДЕНИЯ КЛАНА КРЮКОВОЙ ГОРЫ



древних огров над Крюковой горой. Круги украсили кости грубой резьбой, во многих местах включив в рисунок семиконечную звезду руны саэдра.

ГЗ СКОВАННЫЙ РУНОЙ КОРОЛЬ



Здесь на вечном посту стоит статуя сорокафуртового чернокожего великана. Она вся покрыта трещинами и разломами, как дно высохшей реки. На нём надет великолепный доспех, позолоченный и инкрустированный драгоценными камнями, а в затянутых в боевые перчатки кулаках он держит огромную глефу. Лицо великана скрыто забралом в виде морды глумливо ухмыляющегося клыкастого демона. На шее висит медальон — семиконечная звезда.

Эта гигантская «статуя» — сохранённое тело рунного великана Гаргадроса, некогда служившего полководцем в армии Карзуга. Воспользовавшись хаосом, последовавшим за падением Тассилона, Гаргадрос захватил Крюковую гору и её окрестности, став первым в череде Жутких королей. Прежний вождь Кригов, Гролки Криг, заявлял, что может проследить своё происхождение вплоть до этого великого полководца, чем чрезвычайно гордился. На шее Гаргадроса висит медальон семиконечной звезды, и только его магия сохранила плоть за то тысячелетие, что замёрзшее тело простояло здесь на виду. Когда пришёл Барл и показал собственный медальон семиконечной звезды, Гролки от потрясения упал на колени. Эта руна некогда была его семейным знаком, который они наносили на лицо или руки как свидетельство вечной службы архимагу Карзугу. Гролки тут же принёс присягу Барлу и не сопротивлялся, когда тот казнил его мгновением позже. С этого момента Круги служат Костолому.

СОКРОВИЩА: медальон семиконечной звезды на шее Гаргадроса сделан для гигантского существа и весит 20 фунтов, но всё ещё действует спустя все эти годы. Он слишком огромен, чтобы его носило среднее существо, но его, несомненно, можно продать какому-нибудь коллекционеру тассилонских магических древностей. Как только этот медальон снимают с Гаргадроса, древний великан рассыпается в прах, и всё, что от него остаётся, — это гигантский искусно сделанный кольчужно-латный доспех, который весит 400 фунтов и стоит 4 950 зм.

Г4 ОГНЕННАЯ ЯМА



Покрытая сажей глубокая яма, высеченная в твёрдом камне, уходит во тьму. Из глубины поднимается застойный запах разложения.

В прежние времена Круги совершали здесь жертвоприношения Ламашту, но теперь они сжигают отмеченные руной тела пленников по приказу своего нового господина Барла Костолома. Персонажи могут решить спуститься в яму (проверка Лазания со СЛ 20), чтобы поискать там останки Ламатара, но после спуска на 100 футов им светит найти только пепел и разломанные кости. Тела Ламатара здесь нет.

Г5 ПЕРЕКРЁСТОК (КО 11)

СУЩЕСТВА: вход охраняет пара огров клана Кригов и один недалёкий холмовой великан по имени Ландербад. У них приказ — поднимать тревогу сразу же, как они заметят чужаков. Если они поднимают тревогу, то из всех сил стараются сдерживать незваных гостей, пока огры в зоне Г6 не возьмут оружие и не придут им на помощь в течение 1д6 раундов. Обитатели зон Г7–Г9 не присоединяются к схватке здесь, предпочитая встретить врага в своём логове, где у них есть большие преимущества. Холмовой великан в какой-то степени идиот — он считает себя огром, а сами огры, пусть и меньше ростом, развлекаются, издеваясь над тупым дурачком.

ОГРЫ КЛАНА КРИГОВ (2)

ОПЫТ	КО	ПЗ
4 800 каждый	8	104 каждый

Огр, воин 5 (стр. 151).

ЛАНДЕРБАД

ОПЫТ	КО	ПЗ
4 800	8	105

Усиленный холмовой великан («Бестиарий», стр. 44, 295).

Г6 ВЛАДЕНИЯ КЛАНА (КО 11)



Здесь царят огонь и густой чёрный дым, поднимающийся из чёрных дыр в скальной породе, где горят огни кузниц. В огромной пещере висят наковальни. В воздухе висит оглушительный звон стали о сталь — гигантские молоты бьют и бьют по пылающим полуоткованным клинкам и топорам.

Некогда это место было семейным жилищем Кригов, но теперь по приказу Барла здесь обустроили кузницу. Множество других огров трудятся в недрах Крюковой горы в штольнях, расположенных в сотнях футов вниз. Эти огры слишком далеко и слишком изнурены, чтобы прийти на помощь наверх в пещеры, когда появляются персонажи, но их можно использовать как подкрепление, если персонажи отступают из владений клана и возвращаются позже.

СУЩЕСТВА: в этой кузне непрерывно трудится рабочая бригада из 10 огров. Они выковывают гигантские клинки и прочее оружие из неподатливого железа, добытого в недрах горы. Единственный надзиратель-Круг постоянно рычит, рыгает, ржёт и ревет, пока рядовые огры вкалывают у наковален. Этот Круг со смехом приказывает ограм напасть на чужаков, думая, что тем суждена верная смерть. Затем этот Круг хватается раскалённый докрасна клинок и тоже принимается за дело (наносит дополнительно 1д6 урона от огня с каждым попаданием первые 3 раунда боя).

ОГР КЛАНА КРИГОВ

ОПЫТ	КО	ПЗ
4 800	8	104

Огр, воин 5 (см. стр. 151).

ОГРЫ (10)

ОПЫТ	КО	ПЗ
800 каждый	3	30 каждый

(«Бестиарий», стр. 208).



РАСПРАВА
НА КРЮКОВОЙ
ГОРЕ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ТЕНИ
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ВОЗВРАЩЕНИЕ
ФОРТА РАНИК

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
И РАЗВЕРЗЛИСЬ
ХЛЯБИ НЕБЕСНЫЕ

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ:
СКОРБЯЩЕЕ СЕРДЦЕ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ЗАЧИСТКА
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

КАРТА ЧЕТВЁРТАЯ:
ВЛАДЕНИЯ КЛАНА
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

17 КРУГ СЕСТЕР (КО 9)



Эта смрадная пещера заполнена невообразимым количеством частей тел, мёртвых животных, протухшей еды и грязи, но самое ужасное — это то, что кипит и бурлит в огромном котле над трескучим огнём в уголке на севере.

СУЩЕСТВА: эта пещера служит укрытием Сёстрам Крюка — ковену чёрных ведьм, которые уже давно являются союзницами и сожителями клана Кригов. Теперь, когда Гролки мёртвы, ведьмы не знают толком, что делать с Барлом, который ценит их навыки, но не внешность. Сейчас они сотрудничают с каменным великаном, но подозревают, что в душе он не ради них старается. Сёстры слишком хорошо понимают, что у них мало союзников.

Предания Кригов говорят, что некогда эти три ведьмы были родственницами принцессы Майрианы, пока зависть и ревность не отравили их души и они не предались совершению чудовищных поступков и гнусных ритуалов в надежде стать красивее и превзойти сестру. Бризельда — неуклюжая горбатая карга с огромными когтями на коротких руках. Грельтага — высокая и худая, словно скелет, обтянутый уродливой пурпурной плотью и закутанный в обвисшее белое одеяние. Лицо Ларастины — сплошной гнойник, покрытый прыщами, бородавками величиной с золотую монету и сочащимися язвами. Она приземистая

и жирная, с луковичеобразными грудями, свисающими почти до колен. Сёстры считают друг друга кошмарными с виду, но в своём безумии каждая видит собственное отражение как воплощение прелести.

БРИЗЕЛЬДА, ГРЕЛЬТАГА И ЛАРАСТИНА

опыт	КО	ПЗ
2 400 каждая	6	66 каждая

Чёрные карги.

Хаотичное злое крупное гуманоидное чудовище.

Иниц.: +1; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +13.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 10, врасплох 19 (+10 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 66 (7d10+28).

Стойкость +8, **Реакция** +6, **Воля** +6.

СУ: 5/дробящее; **УКМ:** 17.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: укусы +13 (1d6+7), 2 удара когтями +13 (1d6+7 и захват).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Особые атаки: раздирание (2 удара когтями, 1d6+10).

Псевдозаклинания (УЗ 7; концентрация +7):

3 / день — иной облик, облако тумана.

ТАКТИКА

Перед боем: все три карги защищены *сокрытием разума*, которое сотворяют как часть псевдозаклинаний ковена.

В бою: карги почти готовы оставить Кригов, но если чужаки столкнутся с ними здесь, они сражаются несколько раундов, предпочитая использовать в начале боя более мощные псевдозаклинания ковена, такие как *проклятие* и *силовая клетка*, прежде чем броситься в ближний бой.

Боевой дух: если хоть у одной карги останется меньше 15 ПЗ, все три попытаются сбежать из владений клана. Если не дать им этого сделать, они молят о пощаде и персонажи даже могут попытаться убедить их помочь в схватке против Барла.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 25, **Лвк:** 12, **Вын:** 18, **Инт:** 13, **Мдр:** 13, **Хар:** 10.

БМА: +7; **МБМ:** +15 (+19 при захвате); **ЗБМ:** 26.

Черты: Бдительность, Бой вслепую, Внушительная стойкость, Внушительный вид.

Навыки: Блеф +7, Внимание +13, Дипломатия +7, Запугивание +17, Проницательность +3, Скрытность +7.

Языки: великий, всеобщий.

18 ЗАБРОШЕННОЕ СВЯТИЛИЩЕ (КО 10)



У стены стоит изваяние ужасно прекрасной беременной чудовищной женщины с трёхглазой шакальей головой.

Когда-то это было ухоженное святилище Ламашту, но теперь, когда появился Барл, а старый вождь Гролки

ЛАМАТАР БЕЙДЕН

мёртв, никто из Кригов в последнее время сюда не заходил. Вместо этого стражем здесь оставлен изуродованный и осквернённый труп бывшего коменданта форта Ранник.

СУЩЕСТВО: Барл был весьма доволен, закончив истязать бывшего командующего фортом Ранник при помощи некромантии, которой он обучился у своего хозяина, Мокмуриана. Он отдал Ламатара трём каргам в слуги в награду за то, что они устроили дожди в этих краях, но сёстры подозревали, что следопыт-нежить оставлен Барлом в качестве шпиона. Они приказали могучему, но несчастному существу охранять этот чертог. Тело Ламатара покрыто льдом, его левая рука выглядит почти как коготь из сосулек, а голова его увенчана ледяной короной.

ЛАМАТАР БЕЙДЕН

ОПЫТ	КО	ПЗ
9 600	10	130

М, морозное умертвие, следопыт 8 («Бестиарий», стр. 263). Принципиальная злая средняя нежить (холодный).

Иниц.: +12; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание:** +17.

ЗАЩИТА

КБ: 28, касание 15, врасплох 23 (+5 броня, +8 естественная броня, +4 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 130 (12 КЗ; 4d8+8d10+68).

Стойкость +11, **Реакция** +11, **Воля** +8.

Невосприимчивость: особенности нежити, холод.

Устойчивость: огонь 10.

Слабые стороны: уязвимость к воскрешению, уязвимость к огню.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +14 (1d4+4, 1d6 урона холодом и вытягивание жизни).

Дистанционная: +1 композитный длинный лук ледяного взрыва +16/+11/+6 (1d8+4 / ×3 и 1d6 урона холодом).

Особые атаки: вытягивание жизни (СЛ 16), заклятый враг (великаны +4, люди +2), создание отродья.

Подготовленные заклинания (УЗ 5; концентрация +7):
2 — дубовая кожа.

1 — скороход, устойчивость к стихии.

ТАКТИКА

Перед боем: по возможности Ламатар сотворяет все три заклинания на себя.

В бою: в Ламатаре не осталось ни следа его прежней личности, он беспрекословно подчиняется приказам трёх хозяек.

Боевой дух: Ламатар сражается насмерть.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, **Лвк:** 18, **Вын:** —, **Инт:** 10, **Мдр:** 14, **Хар:** 18.

БМА: +11; **МБМ:** +14; **ЗБМ:** 29.

Черты: Быстрый выстрел, Двужильный, Естественная атака+ (крушащий удар), Жестокий удар, Живучесть, Сокрушительный удар, Стрельба вблизи, Уворот, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +17, Выживание +21, Дрессировка +19, Знание (география) +9, Знание (природа) +9, Лазание +11, Скрытность +20.

Языки: варисийский, великаний, всеобщий.

ОС: в лесу как дома, выслеживание +4, излюбленная местность (холодные края +2, горы +4), ищейка, понижение животных +12, свойства морозного умертвия, совместная охота (товарищи).

Снаряжение: +1 кольчужная рубаха, +1 композитный длинный лук ледяного взрыва (рейтинг силы +3) и 20 стрел.

Г9 КАК ЖУТКИЕ КОРОЛИ ДРЕВНОСТИ (КО 12)



Этот гигантский чертог устремляется во тьму на восток, чуть поднимаясь между двумя широкими выступами, на которых возвышаются статуи с угловатыми лицами, нахмуренными бровями и сильным подбородком. Вверху потолок открывается навстречу свинцово-серому небу. Пол ярусами поднимается, заканчиваясь перед огромным каменным тронном.

СУЩЕСТВА: это открытое ущелье с подветренной стороны вершины Крюковой горы некогда было тронным залом Гролки Крига. Теперь это логово Барла Костолома. Он привык к роли верховного владыки и откладывал подготовку оружия для Мокмуриана просто для того, чтобы подольше побыть здесь королём. Поначалу у Барла было два телохранителя, но когда один из них намекнул, что Барлу надо бы побыстрее создать армию огров и привести её к Мокмуриану, Барл казнил его. Оставшийся каменный великан-телохранитель держит свои мысли при себе.

Увидев персонажей, Барл устало вздыхает, делает знак рукой оставшемуся телохранителю (и Лукреции, если она сумела сбежать раньше) и говорит (на великаньем): «Разберись с этими паразитами. Они меня достали».

БАРЛ КОСТОЛОМ

ОПЫТ	КО	ПЗ
12 800	11	152

М, каменный великан, волшебник (школа некромантии) 7 («Бестиарий», стр. 40).

Нейтральный злой крупный гуманоид (великан).

Иниц.: +5; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание:** +21.

ЗАЩИТА

КБ: 25, касание 14, врасплох 20 (+11 естественная броня, +5 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 152 (19 КЗ; 12d8+7d6+74).

Стойкость +14, **Реакция** +12, **Воля** +14.

Защитные способности: камнелов+.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: искусно сделанный камнемом +22/+17/+12 (2d8+13 / 19-20 / ×3) или 2 крушащих удара +20 (1d8+9).

Дистанционная атака: камень +18 (1d8+13).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Особые атаки: божественная сила (проведение негативной энергии) (СЛ 13, 6 / день), камнемёт (180 футов).



РАСПРАВА НА КРЮКОВОЙ ГОРЕ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ТЕНИ
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ВОЗВРАЩЕНИЕ
ФОРТА РАНИК

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
И РАЗВЕРЗЛИСЬ
ХЛЯБИ НЕБЕСНЫЕ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
СКОРБЯЩЕЕ СЕРДЦЕ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ЗАЧИСТКА
КРЮКОВОЙ ГОРЫ

БАРЛ,
КОГДА Я В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ СВЯЗЫВАЛСЯ
С ТЕРАКТИНУСОМ, Я УЗНАЛ, ЧТО ОН СУЗИЛ ОБЛАСТЬ
ПОИСКА — ОН УВЕРЕН, ЧТО ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ ГОРОДОК
СЭНДПОИНТ МОЖЕТ СКРЫВАТЬ ТО, ЧТО ИЩЕТ МОЙ
ХОЗЯИН. ТЕРАКТИНУС СКОРО ПОВЕДЁТ НЕСКОЛЬКО
НАШИХ ВМЕСТЕ С ДРАКОНОМ НА ГОРОД. КОГДА ОНИ
ВЕРНУТСЯ, ЗА НИМИ МОЖЕТ БЫТЬ ХВОСТ, И МНЕ
ПОНАДОБЯТСЯ ТВОИ РАБЫ-ОГРЫ, ЧТОБЫ ПРИКРЫТЬ
ОТСТУПЛЕНИЕ ТЕРАКТИНУСА В ЙОРГЕНФИСТ.
БУДЬ ГОТОВ ВЕРНУТЬСЯ ПО МОЕМУ ПРИКАЗУ!

М.

Псевдозаклинания (УЗ 7; концентрация +10):

6 / день — могильное прикосновение (3 раунда).

Подготовленные заклинания (УЗ 7; концентрация +10):

4 — оживить мертвецов, ужас (2, СЛ 19).

3 — касание вампира (2), обессиляющий луч (СЛ 18),
огненный шар (СЛ 16), полёт.

2 — касание упыря (2, СЛ 17), призрачная рука, слепота/
глухота (2, СЛ 17), управление нежитью (СЛ 15).

1 — волшебная стрела (4), ледяное прикосновение (СЛ 16),
ослабляющий луч (2, СЛ 16).

0 (неограниченно) — магическая рука, мелкие фокусы,
обнаружение магии, утомляющее касание (СЛ 15), чте-
ние магических текстов.

Тассилонская специализация: некромантия; **Исклю-
чённые школы:** очарование, преграждение.

ТАКТИКА

Перед боем: если Барл слышит поблизости звуки схватки, он велит телохранителю встать у входа. Как только телохранитель замечает приближение персонажей, он сообщает об этом Барлу, который по возможности сотворяет полёт и призрачную руку.

В бою: Барл использует способность ложная жизнь своего медальона семиконечной звезды в первом раунде боя. Он скорее даст телохранителю сражаться, а сам останется на троне, сотворяя оттуда заклинания. Если персонажам удастся добраться до него в ближнем бою, он тяжело вздыхает, берёт оружие и идёт в бой. Если один из персонажей убит, у Барла загораются глаза и он при первой же возможности сотворяет оживить мертвецов на труп, скорее ради того, чтобы увидеть страдания бывших союзников нового зомби, чем ради реальной пользы в бою.

Боевой дух: Барл знаком со смертью, но сам умирать не хочет. Если у него остаётся меньше 15 ПЗ, великан бросает оружие и молит о пощаде. Он готов раскрыть планы Мокмуриана, если ему оставят жизнь (см. ниже).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 29, **Лвк:** 20, **Вын:** 17, **Инт:** 16, **Мдр:** 14, **Хар:** 10.

БМА: +12; **МБМ:** +22; **ЗБМ:** 37.

Черты: Боевая магия, Заклинания без реагентов, Любимая школа магии (некромантия), Любимая школа магии+ (некромантия), Написание свитков, Обращение с особым оружием (камнелом), Подчинение нежити, Создание жезлов, Сокрушительный удар, Стальная воля, Таран+, Уверенное владение оружием (камнелом), Улучшенный критический удар (камнелом).

Навыки: Внимание +21, Знание (магия) +25, Знание (религия) +15, Колдовство +25, Лазание +22, Скрытность +20.

Языки: великий, всеобщий, тассилонский, терран, шоанти.

ОС: мистическая связь (медальон семиконечной звезды).

Боевое снаряжение: жезл истощения (12 зарядов); **Прочее снаряжение:** искусно сделанный камнелом, тиара незаурядного интеллекта +2 (улучшает Знание [магия]), медальон семиконечной звезды, чёрные ониксы стоимостью в 650 зм, книга заклинаний (содержит все подготовленные заклинания и все остальные заклинания некромантии 1–4 кругов).

КАМНЕЛОМ

Особое двуручное оружие ближнего боя.

Цена: 40 зм; **Урон (Н):** 1d10; **Урон (С):** 2d6;

Крит. удар: ×3; **Дистанция:** —; **Вес:** 14 фунтов; **Тип:** Д;

Свойства: —.



КАМЕННЫЙ ВЕЛИКАН

ОПЫТ	КО	ПЗ
4 800	8	102

[«Бестиарий», стр. 40].

СОКРОВИЩА: хотя Барл Костолом отправил добрую часть сокровищ клана Кригов в Йоргенфист, кое-что здесь осталось. Богатства свалены грудой у его трона. Вся груда вместе стоит 9 200 зм, и состоит она из разного оружия, предметов искусства, драгоценных камней, всяких товаров и прочего, весом всего чуть более 300 фунтов. Но среди груды сокровищ есть и несколько магических предметов — большая часть отобрана у побеждённых Чёрных стрел. Среди них — +1 стрелы (32), +1 стрелы убийцы великанов (12), +2 легко укрепленный клепаный кожаный доспех, +1 длинный меч, +1 композитный длинный лук, пояс невероятной ловкости +2, эльфийский плащ и пара чудесных унт.

РАЗВИТИЕ: если персонажи берут Барла Костолома живьем, убедить этого труса заговорить окажется не слишком сложно. Готовность Барла поведать о его хозяине Мокмуриане и о том, что он собирает армию каменных великанов, чтобы пойти на Сэндпойнт, можно ошибочно принять за восхищение планом хозяина, но на самом деле Барл просто отчаянно пытается задобрить персонажей, чтобы ему оставили жизнь. Если на Барла надавить, он даже сможет указать персонажам расположение Йоргенфиста. Он только раз бывал в пещерах под этой крепостью и не смог запомнить план, но вспоминает, что там была особенно древняя библиотека на втором уровне. Если персонажи побеждают Барла, не дав ему шанса поговорить, они могут узнать о грядущем нападении на Сэндпойнт из послания, написанного на мамонтовой коже и доставленного птицей Рух несколько дней назад, но другой информации

о Йоргенфисте, которую мог бы дать великан, они не получат. Послание приведено в памятке 3–2.

НАГРАДА: если персонажи вернут все сокровища Чёрным стрелам и ничего не оставят себе, дайте им 12 800 опыта. По вашему усмотрению, если персонажи попросят по-хорошему и деликатно, уцелевшие Чёрные стрелы могут позволить им оставить кое-какие магические вещицы.

ЗАВЕРШЕНИЕ ГЛАВЫ

Победив Барла Костолома, персонажи не только освобождают Кригов от рабства и принудительного участия в войне, но и предотвращают дальнейшие нападения на регион — оставшись без вождя, Криги становятся слабыми и уязвимыми. Те, кто уцелел после визита персонажей, разбегаются по пустошам у Крюковой горы. Кому-то из них повезёт найти приют у других огрских племён, но большинство станут им добычей, поскольку огры Крюковой горы недолюбливают друг друга.

Если персонажи побеждают Ламатара-нежить и возвращаются с его телом (или даже его частью) к Майриане, нимфу охватывает радость и она сотворяет заклинание *реинкарнация*. В обычных условиях это заклинание не подействовало бы на Ламатара — не только потому, что он уже более недели мёртв, но потому, что его тело и душа запятнаны некромантией. Но любовь Майрианы столь сильна и её дух делает заклинание настолько мощнее, что оно возвращает Ламатара к жизни в новом теле. Призрачный облик Майрианы после этого тает. Вернувшись к жизни, Ламатар поначалу охвачен стыдом за то, что не смог защитить ни форт Ранник, ни возлюбленную, но он решает не тратить попусту жизнь, которую нимфа вернула ему. Он становится новым стражем Серебристых ив и не возвращается к людям.



4

КРЕПОСТЬ КАМЕННЫХ ВЕЛИКАНОВ

АВТОР: ВОЛЬФГАНГ БАУР



ПРЕДЫСТОРИЯ

188

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

190

Камни над Сэндпойнтом

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

199

Дорога на Йоргенфист

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

202

Путь в долину Чёрной башни

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ

215

Недра Йоргенфиста

ЧАСТЬ ПЯТАЯ

228

Древняя библиотека

КАРТА ПЕРВАЯ

192

Нападение на Сэндпойнт

КАРТА ВТОРАЯ

204

Крепость Йоргенфист

КАРТА ТРЕТЬЯ

206

Речные пещеры

КАРТА ЧЕТВЁРТАЯ

209

Йоргенфист

КАРТА ПЯТАЯ

216

Яма и пещеры

КАРТА ШЕСТАЯ

229

Библиотека Йоргенфист

НОВ



ПРЕДЫСТОРИЯ

Каменные великаны плато Сторваль традиционно были стабилизирующим элементом среди сородичей, гласом умеренности и сдержанности среди жестоких головорезов вроде холмовых великанов, огров и эттинов. Если эти более низкорослые расы способны затеять войну по малейшему поводу, то каменные великаны исповедуют осторожность и терпение. Но теперь один из них отступил от традиций. Вождь мокмуриан стал пешкой рунного властителя Карзуга, и теперь, когда этот каменный великан подбил свой народ на войну, Варисия никогда не будет прежней.

Среди каменных великанов тот, кто имеет врождённые магические способности, часто отмечен. Хотя эти отметины граничат с уродством, каменного великана, одарённого магической силой, ждёт почёт и уважение в его племени. Недостатки в виде некрасивой кристаллической поросли на коже или невысокого роста перевешиваются повышением социального статуса и почтением.

Когда каменный великан Мокмуриан родился, родители обрадовались его малому росту. Мокмуриан рос медленно и когда стал взрослым, он был едва ли выше 10 футов. Его родители и родня с нетерпением ждали, когда разовьются магические способности, которые сулило его уродство, но у Мокмуриана была тайна, которую он не осмеливался выдать: он знал, что у него нет врождённых магических способностей, и понимал, что он всего лишь некрасивый коротышка. Он также понимал, что когда станет в полной мере взрослым и у него не окажется дара древних или магического таланта, он будет опозорен и его, скорее всего, изгонят.

Потому Мокмуриан взялся за учёбу, тайно корпел над текстами книг заклинаний, отобранных у искателей приключений, или запретных магических писаний на камне, сохранившихся ещё со времён Тассилона. На это ушло много лет, но в конце концов этот волшебник-самоучка овладел искусством магии. Творя магические заклинания как волшебник, но скрывая необходимость их изучения, он 30 лет успешно выдавал себя за чародея. И лишь когда он взял себе жену, его тайна раскрылась, поскольку она нашла его тайную книгу заклинаний и, охваченная яростью и стыдом, набросилась на Мокмуриана. В отчаянии он убил её магией, но прежде чем он успел скрыть преступление, это обнаружили старейшины племени. Они сожгли его книги, провозгласили предателем и изгнали в пустоши, чтобы он сам заботился о себе.

Униженный, разгневанный и одинокий, Мокмуриан скитался по плато Сторваль. Вынужденный беречь подготовленные заклинания на крайний случай и постоянно преследуемый охотниками и разведчиками каменных великанов, Мокмуриан нашёл приют в одной из запретных для его народа местностей — в долине Чёрной башни. Эти тассилонские руины были древним памятником рабству его народа, благодаря чему великаны обходили их стороной. Мокмуриану это место показалось

странно успокаивающим, и когда он обнаружил не только сеть пещер под башней, но и древнюю тассилонскую библиотеку, он понял, что, наконец, нашёл дом.

Мокмуриан провёл несколько лет, изучая в этой библиотеке магию, организуя её содержимое и переводя древние тексты. Он становился всё более могущественным, но ядовитое семя унижения терзало его. Стремление вернуться к племени и показать, насколько сильнее он стал, сплелось с растущим ощущением, что вся Варисия ему задолжала. Мокмуриан узнал, что если не все, то большая часть величественных памятников этого края были возведены его поработёнными предками. Но теперь эти края просто кишат людьми — этими насекомыми, которым нет дела до истории и которые рассматривают каменные памятники триумфа его предков в лучшем случае как достопримечательности, а в худшем — как фундамент для своих городов.

В процессе обучения Мокмуриан также узнал о рунных властителях и их великих городах, большинство из которых исчезли — ушли под воду или были разрушены во время катастрофы, погубившей Тассилон много веков назад. Ходили слухи, что один из этих древних городов устоял перед натиском времени — Зин-Шаласт, город алчности. Мысли об этом городе всё больше овладевали Мокмурианом. Если он нашёл столько могущества и тайн в этих далёких заброшенных тассилонских руинах, то сколько же сокровищ и знаний могут ожидать его в затерянном городе? Следующие десять лет жизни Мокмуриан посвятил поискам Зин-Шаласта, и когда он, в конце концов, нашёл этот древний город, он не был разочарован.

Но Зин-Шаласт не был покинут. Там, где прежде обитали армии и ремесленники, служившие рунному властителю Карзугу, теперь жили чудовища — жестокие и вечно враждующие кланы ламий, выводки драконов, скрытные племена выродившихся гуманоидов, привязанные к древним руинам бессмертные дьяволы и даже шайки злобных великанов. Полагаясь на свою ныне значительную волшебную силу, Мокмуриан предпринял опасное путешествие к шпилям Зин-Шаласта, находящегося высоко в горах массива Мхар. Ориентируясь по обрывкам информации и легендам, которые он собирал во время исследований, Мокмуриан добрался до гробницы рунного властителя Карзуга. Надеясь найти там величайшие сокровища и магические



КРЕПОСТЬ КАМЕННЫХ ВЕЛИКАНОВ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
КАМНИ НАД
СЭНДПОИНТОМ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ДОРОГА
НА ЙОРГЕНФИСТ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ПУТЬ В ДОЛИНУ
ЧЕРНОЙ БАШНИ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕДРА
ЙОРГЕНФИСТА

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ДРЕВНЯЯ
БИБЛИОТЕКА



знания Зин-Шаласта, Мокмуриан вскрыл древнюю гробницу и этим сам решил свою судьбу.

Карзуг не мог полностью пробудиться из-за возни какого-то там самонадеянного великана — пробуждение рунного властителя требовало куда более изощрённых и сложных магических ритуалов. Изначально предполагалось, что эти ритуалы совершат уцелевшие ученики и последователи Карзуга, но после падения Тассилона не осталось никого, кто мог бы выполнить эту задачу. Мокмуриан стал для Карзуга окном в реальность впервые за 10 000 лет, и дремлющий волшебник с яростью и отчаянием нанёс удар. Мокмуриан ощутил, как Карзуг вошёл в его разум и душу, и его судьба с того момента ему больше не принадлежала — его единственным стремлением стало оживление Карзуга.

Силы Мокмуриана стали лишь больше, когда к нему присоединились ламии Зин-Шаласта. Великан вернулся в долину Чёрной башни. Он и его ламии обосновались в подземельях, укрепили верхние сооружения и назвали это место Йоргенфист. За несколько лет Мокмуриан созвал под свои знамёна каменных великанов плато. Его призывы отвоевать земли предков и вернуть себе похищенные сокровища Тассилона нашли благодатную почву в сердцах молодых воинов племён, и те старейшины, которые выступили против почти еретического призыва Мокмуриана, были слишком медлительны и слишком погрязли в традициях, чтобы помешать ему собрать армию. Прежде чем они осознали масштаб действий волшебника, их племена отреклись от традиции ради манящего зова славы и сокровищ.

Сегодня Мокмуриан собрал под своё командование в Йоргенфисте сотни великанов, готовых и жаждущих

отвоевать для себя сокровища Тассилона, хотя они сами не знают, что являются всего лишь частью плана по возвращению Карзуга — они все отмечены сэд-ром. Даже если они падут в битвах грядущей войны, их души пойдут на пользу рунному властителю.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ

Глава начинается с того, что персонажи отбивают нападение великанов на Сэндпоинт. После того как опасность миновала, они должны отправиться в трудное путешествие на плато Сторваль, в земли, контролируемые обитателями Йоргенфиста. Оказавшись там, они обнаруживают, что великаны готовят племена к массовой атаке на населённые людьми земли на юге. Только победив Мокмуриана, жуткого главаря этих великанов, они могут сорвать эти планы.

МАРШРУТ РАЗВИТИЯ

11-Й УРОВЕНЬ: персонажи должны достичь 11-го уровня во время (или сразу после) нападения великанов на Сэндпоинт.

12-Й УРОВЕНЬ: персонажи должны достичь 12-го уровня ко времени проникновения в Йоргенфист.

13-Й УРОВЕНЬ: персонажи должны достичь 13-го уровня к моменту окончания обследования пещер под Йоргенфистом.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ: персонажи должны быть близки к 14-му уровню к концу этой главы.



ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: КАМНИ НАД СЭНДПОИНТОМ

В НАЧАЛЕ ЭТОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ У ВСЕХ НА УСТАХ СЛУХИ О ПОВЫШЕННОЙ АКТИВНОСТИ ВЕЛИКАНОВ В ДОЛИНАХ ВАРИСИИ. ТОГО ФАКТА, ЧТО ИХ ВСЁ ЧАЩЕ ЗАМЕЧАЮТ НА ГРАНИЦАХ ЦИВИЛИЗАЦИИ, ДОСТАТОЧНО, ЧТОБЫ РЕГУЛЯРНАЯ АРМИЯ МАГНИМАРА БЫЛА В БОЕГОТОВНОСТИ. СЛЕДЫ ВЕЛИКАНОВ ПОВСЮДУ — ГРОМАДНЫЕ ОТПЕЧАТКИ НОГ, РАЗНЕСЁННЫЕ В ШЕПКИ ДОМА И ПЕРЕДАВАЕМЫЕ ЧЕРЕЗ ВТОРЫЕ РУКИ СООБЩЕНИЯ ОТШЕЛЬНИКОВ И ОХОТНИКОВ. ПОКА ВЕЛИКАНЫ ЕЩЁ НЕ ОСМЕЛИЛИСЬ НА ПОЛНОМАСШТАБНОЕ ВТОРЖЕНИЕ, НО, СДАЁТСЯ, ЗАТИШЬЕ СКОРО ЗАКОНЧИТСЯ.



Великаны не просто так избегали крупных столкновений — они разведывают обстановку и местность в Варисии. Они здесь не для того, чтобы брать пленных или разорять мелкие города. В целом в Западной Варисии чуть меньше десятка разведывательных отрядов великанов, рассредоточенных от реки Чавали на севере до Малгорийских гор на востоке. Задача этих отрядов, избегающих встреч с патрулями, — оценить основные оборонительные возможности поселений Варисии и найти союзников среди огров и гоблиноидов. Пожалуй, самыми успешными являются отряды, состоящие из каменных великанов, — их умение скрываться в каменной местности позволяет им использовать Малгорийские горы и горы Туманных шрамов как прикрытие для незаметного проникновения вглубь территории Варисии. Вождь Мокмуриан надеется собрать побольше информации о регионе, прежде чем направить армии с плато Сторваль в Варисию, и строго запретил большинству разведывательных отрядов вступать в какой-либо контакт с местным населением, надеясь свести к минимуму шансы раскрытия его планов. Но всё же один отряд настроен нарушить это молчание.

Сэндпоинт играет особую роль в планах Карзуга (и, следовательно, Мокмуриана). Тысячи лет назад один из лучших лазутчиков Карзуга действовал здесь в месте, известном как Адский Факел. Его звали Залиаша, и он был двойным агентом в армии рунной властительницы Алазнист. При жизни он был одним из самых доверенных лиц Карзуга. Однако когда власть Тассилона ослабла, тяжесть миссии свела Залиашу с ума, и в конце концов он в безумии предал Карзуга. Рунный властитель не рассказал Мокмуриану подробностей, кроме того, что Залиаша как-то связан с местом, называемым «Рунная кузня». Однако Карзуг ясно дал понять, что Мокмуриан должен сравнить Адский Факел с землёй.

Но сначала Мокмуриану надо определить, какие из руин многочисленных Адских Факелов вдоль Забытого побережья ему нужны. После долгих поисков Мокмуриан сузил число вариантов до четырёх. Он приказал предводителю одного из отрядов, каменному великану Терактинусу, принести камни из сердца каждого из этих четырёх мест, одним из которых является Старосвет Сэндпоинта. Мокмуриан надеется, что, как только камни будут у него,

он передаст их старейшине каменных великанов по имени Конна, которая сотворит заклинание *разговор с камнями*, чтобы определить, под какими руинами погребён Залиаша, и когда армия Мокмуриана пойдёт в поход, он специально разрушит это место до основания ради хозяина.

Конечно, Терактинус планирует ограничиться одним камнем — он уже разжёл в подчинённых алчность, обещая им грабёж и добычу.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В СЭНДПОИНТ

В конце предыдущей главы персонажи находились у подножия Крюковой горы, более чем в 200 милях от Сэндпоинта. Именно тогда они узнали о готовящемся нападении на город. Независимо, стало ли им известно о незаметном приближении великанов к Сэндпоинту из допроса Барла Костолома, или они просто прочли письмо, найденное в его логове, — эта новость должна ошарашить их. По счастью, великаны ещё не готовы осуществить нападение, и если персонажи поспешат, чтобы предупредить друзей, они могут прибыть в Сэндпоинт вовремя, чтобы помочь защитить город.

Если персонажи горят желанием пойти в Йоргенфист или отвлечься ещё чем-то, вы можете сделать следующее: оттянуть нападение на Сэндпоинт до конца этого приключения, вместо того чтобы с него начинать (тогда рейд Терактинуса станет ещё и мстостью за гибель Мокмуриана), или провести его вовсе без присутствия персонажей. В этом случае позвольте персонажам взять роли каких-нибудь местных жителей высокого уровня, вроде Амейко или шерифа Хемлока. Если им не удастся отбить нападение великанов, эти персонажи ведущего могут попасть в плен и героям придётся выручать их, прежде чем Терактинус вернётся в Йоргенфист и отдаст их хозяину для принесения в жертву или чего похуже!

Как вариант, персонажи могут попытаться попросить о помощи для защиты Сэндпоинта, обратившись к правительству Магнимара. После того как персонажи помогут вернуть форт Ранник, правительство Магнимара обязательно согласится послать войска на север в Сэндпоинт и помочь в обороне города, а также увеличить количество патрулей в регионе. К сожалению, несмотря на всю готовность Магнимара помочь Сэндпоинту, логистика организации даже самой





КРЕПОСТЬ КАМЕННЫХ ВЕЛИКАНОВ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
КАМНИ НАД
СЭНДПОИНТОМ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ДОРОГА
НА ЙОРГЕНФИСТ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ПУТЬ В ДОЛИНУ
ЧЕРНОЙ БАШНИ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕДРА
ЙОРГЕНФИСТА

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ДРЕВНЯЯ
БИБЛИОТЕКА

маленькой армии такова, что эти подкрепления, скорее всего, не успеют прибыть вовремя. Это приключение предполагает, что защита Сэндпоинта в первую очередь ложится на персонажей, но если вы хотите сделать нападение масштабней, чтобы включить туда подкрепления из Магнимара или ещё откуда, вы можете это сделать, однако подробное описание такого сражения не включено в это приключение.

СЭНДПОИНТ СЕГОДНЯ

Прежде чем начать нападение, дайте персонажам навесить Сэндпоинт, если они некоторое время были далеко от дома. Это отличный момент дать персонажам почувствовать себя героями — пока жители Сэндпоинта жили обычной жизнью, персонажи уничтожили культ убийц, разгромили клан ужасных огров, исследовали тассилонские руины и сразились с легендарными чудовищами глубин. Они стали легендами Сэндпоинта, но это не значит, что все в городе их любят. Можете свободно возобновить соперничество и ссоры с местными вроде Вена Виндера или Скарнетти.

Конечно, если персонажи будут знать о том, что великаны готовятся напасть на город, они, скорее всего, захотят подготовить его к обороне. Только вы решаете, сколько времени дать персонажам на подготовку; приключение предполагает, что у них меньше суток. Однако этого достаточно, чтобы возвести магическую защиту или организовать городское ополчение.

МАРШ ВЕЛИКАНОВ

Каменный великан Терактинус и его союзники много дней скрывались среди многочисленных каменистых холмов и скал, усеивающих Забытое побережье, медленно продвигаясь к цели по ночам. Когда отряд, наконец, подходит к Сэндпоинту, Терактинус готовится к нападению на город. Великаны надменно предполагают начать нападение на заре, чтобы людишки могли увидеть их славу и ярость во всей красе.

Мокмуриан поддерживал связь с Терактинусом посредством заклинания *послание*, и когда он узнаёт, что гиганты приблизились к Сэндпоинту, он посылает союзника — красного дракона Длиннозуба — на помощь Терактинусу. Длиннозуб достигает лагеря Терактинуса вечером накануне нападения на Сэндпоинт.

Следующим утром любой персонаж, который оказывается вне дома на рассвете, может совершить проверку Внимания со СЛ 30. В случае успеха он видит освещённые лучами восходящего солнца гуманоидные силуэты на вершинах самых близких утёсов Вороньих гнездовищ. Увидев размеры силуэтов, персонаж понимает, что это — великаны.

Как только солнце встаёт, великаны быстро спускаются с Вороньих гнездовищ к Сэндпоинту, прячась в лесах и расселинах вдоль реки Турандарок. Если персонажи не заметят великанов на скалах, то никто другой в городе их тоже не увидит, и нападение начинается, как описано далее. Если персонажи всё же замечают великанов, у них остаётся на подготовку около 10 минут.

В зависимости от подготовки они могут успеть спасти от пленения ещё больше жителей Сэндпоинта.

НАЧАЛО НАПАДЕНИЯ

Если персонажи не готовы к атаке на Сэндпоинт и захвачены врасплох, то они впервые замечают близость великанов, когда в воздухе слышится громовой удар камня о камень — один из самых буйных великанов швыряет валун в северную стену Сэндпоинта. Когда жители Сэндпоинта просыпаются и понимают, что на город напали, воздух наполняется криками ужаса, смешивающимися с нарастающим рёвом атакующих великанов. Когда кто-то добежит до собора и начнёт бить в набат, нападение уже идёт полным ходом.

Отряд нападающих состоит из 12 каменных великанов, трёх свирепых медведей, красного дракона Длиннозуба и Терактинуса. Если бы Терактинус чуть больше смыслил в тактике или если бы великаны действовали в этом нападении согласованно, их вряд ли удалось бы остановить. К счастью для Сэндпоинта и персонажей, рьяные молодые великаны вырвались вперёд, разбились на мелкие группы и атакуют город, не пытаясь координировать атаки. Поскольку первоначально великаны наступали с северо-востока, первые события происходят здесь, в то время как дополнительные атаки будут совершаться южнее.

Каждое из наступлений на Сэндпоинт подробно описано на следующих страницах. Первое нападение осуществляется на северную стену — великаны здесь несколько раундов тратят на то, чтобы поиздеваться над стражей, отчаянно пытающейся отстоять стену. Если сюда прибегают персонажи, можете считать, что это первый раунд нападения. Каждое следующее событие рейда происходит в определённый раунд чуть позже. Если персонажи действуют быстро и эффективно, то они, скорее всего, успеют среагировать на каждое изменение ситуации, разбираясь с ними по мере появления. Если они при каком-то событии отвлеклись или слишком задержались, то могут начаться ещё два или три других события и героям придётся выбирать, на какую угрозу реагировать, а какую оставить развиваться своим чередом. Последствия каждого события нападения, на которое персонажи не успели отреагировать как следует, обобщены в разделе «Развитие» для каждого события.

Во время любого из столкновений персонажи могут позвать на помощь стражей Сэндпоинта. К несчастью, эти отважные люди плохо подготовлены к встрече с такими страшными врагами, как великаны. У некоторых жителей Сэндпоинта есть уровни в классах персонажей игроков (например, шериф Хемлок, отец Зантус, Шалилу Андосана или Амейко Кайдзицу), и если персонажи сумели подружиться с кем-то из них, они могут прийти героям на помощь. Поскольку невозможно предсказать, какие из этих персонажей могут стать союзниками в вашей кампании (или кто из них ещё жив), это приключение предполагает, что персонажи не получают реальной помощи от города Сэндпоинт в описанных ниже сценах.

НАПАДЕНИЕ НА СЭНДПОИНТ





КРЕПОСТЬ КАМЕННЫХ ВЕЛИКАНОВ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
КАМНИ НАД
СЭНДПОИНТОМ

КАРТА ПЕРВАЯ:
НАПАДЕНИЕ
НА СЭНДПОИНТ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ДОРОГА
НА ЙОРГЕНФИСТ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ПУТЬ В ДОЛИНУ
ЧЕРНОЙ БАШНИ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕДРА
ЙОРГЕНФИСТА

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ДРЕВНЯЯ
БИБЛИОТЕКА

РАУНД 1: ОСАДА СЕВЕРНЫХ ВОРОТ (КО 11)

Три великана в толстых шкурах поднимают с земли огромные камни. Периодически один из них швыряет камень в северные ворота Сэндпоинта. Окованные железом дубовые доски трещат и щепятся, но пока держатся. Используйте оборотную сторону игрового поля «Городская площадь» для этой сцены.

СУЩЕСТВА: хотя Терактинус сказал этим трём молодым великанам, чтобы они дождались первого пролёта Длиннозуба над Сэндпоинтом и только потом начинали атаку, они были слишком возбуждены и самый младший из трёх, увидев человеческую женщину на стене, метнул камень. Хотя они уже раскрыли своё присутствие, эти трое ждут нападения Длиннозуба с брющего полёта, прежде чем по-настоящему попытаться штурмовать стену.

Когда прибывают персонажи, великаны стоят примерно в 200 футах от ворот на дороге, глумясь и насмехаясь на ломаном всеобщем над перепуганными стражниками, которые прячутся за стеной и с бешеной скоростью строят баррикаду из телег.

КАМЕННЫЕ ВЕЛИКАНЫ (3)	ОПЫТ 4 800 каждый	КО 8	ПЗ 102 каждый
--------------------------	----------------------	---------	------------------

(«Бестиарий», стр. 40).

ТАКТИКА

В бою: как только персонажи приводят более-менее значительное подкрепление против этих трёх великанов, они прекращают насмешки и идут в бой.

Боевой дух: как только один из великанов убит, оставшиеся паникуют и бегут в базовый лагерь на утёсах Вороньих гнездовищ.

РАЗВИТИЕ: эта сцена в какой-то мере является отвлекающим маневром. Победа над великанами здесь мало чем поможет городу, поскольку, если оставить этих великанов в покое, они тратят много времени на разрушение стен и ворот. К концу рейда они едва начинают грабить город и вынуждены отступить, прежде чем успеют захватить пленников и причинить больше урона, нежели просто разрушить стену. Персонажи могут прекратить бой с этой группой или проигнорировать их полностью без особого вреда для города.

РАУНД 3: ХАОС НА КРАСИЛЬНОМ МОСТУ (КО 12)

Восточная часть города плохо приспособлена для обороны от великанов, потому как тут, считай, нет стены и лишь ленивый поток реки Турандарок замедляет наступление врага. Сама река здесь всего 10 футов глубиной, довольно мелкая для каменных великанов и свирепых медведей, позволяя им перейти её вброд южнее северного моста в город.

СУЩЕСТВА: когда на северной стороне великаны начинают бросать камни, пара нападающих, укрываясь в деревьях в болоте на северной стороне Мельничного пруда, выходит на дорогу к восточному концу Красильного моста, считая, что они просто не увидели

первого пролёта Длиннозуба над Сэндпоинтом из-за высокого берега реки. Если этих великанов никто не остановит, они идут на штурм по Красильному мосту, выпуская вперёд обученных свирепых медведей, и сразу же начинают хватать пленных.

КАМЕННЫЕ ВЕЛИКАНЫ (2)	ОПЫТ 4 800 каждый	КО 8	ПЗ 102 каждый
--------------------------	----------------------	---------	------------------

(«Бестиарий», стр. 40).

СВИРЕПЫЕ МЕДВЕДИ (3)	ОПЫТ 3 200 каждый	КО 7	ПЗ 95 каждый
-------------------------	----------------------	---------	-----------------

(«Бестиарий», стр. 185).

РАЗВИТИЕ: этой группе великанов и медведей приказано идти по Речной улице и не давать никому бежать на восток из города. В то же время они по пути грабят стоящие вдоль реки лавки и хватают пленников. Каждый великан несёт большой кожаный мешок, в котором он может утащить до трёх пленников размером с человека (в таком случае как минимум один из пленников должен быть именным персонажем ведущего — например, Дас Корвут или Ларс Рованкай). Победа над великанами до конца раунда 25 не даёт утащить этих пленников и позволяет построить от реки цепь людей с ведрами, чтобы предотвратить распространение пожаров.

РАУНД 8: ДРАКОНИЙ АД (КО 10)

СУЩЕСТВО: Длиннозуб не следует за великанами по земле, когда они подходят к Сэндпоинту; благодаря быстрой полёта он может спокойно дожидаться подхода великанов, чтобы устремиться в атаку. Острое зрение позволяет ему увидеть преждевременную атаку на северные ворота, и он тут же взмывает в воздух. Чтобы достичь Сэндпоинта, ему нужно 8 раундов.

Как только Длиннозуб прибывает в город, он радостно пикирует и хлопает крыльями над Сэндпоинтом. Это его первое настоящее нападение на людское поселение, и он тратит много времени на то, чтобы с рёвом сесть на крышу какого-нибудь прочного здания, угрожающе оглядеться и пустить струю огня или проглотить кого-нибудь из разбегающихся горожан. В восьмом раунде нападения он спускается с севера и выдыхает огонь на гарнизон Сэндпоинта — здание по большей части каменное, так что оно выдерживает атаку лучше, чем цели Длиннозуба в последующих раундах.

Дракон летает кругами и пикирует, чтобы поджечь очередное здание каждые 4 раунда. Список его наиболее вероятных целей приведён ниже.

РАУНД 12. СОБОР СЭНДПОИНТА: хотя северные крылья собора быстро занимают огнём, южная часть оказывается довольно пожаростойкой. Длиннозуб опускается на крышу собора на 2 раунда, чтобы порезвиться и понасмехаться над городом перед тем, как снова взмыть в воздух.

РАУНД 16. ТЕАТР СЭНДПОИНТА: яркие цвета этого здания слишком привлекательны; как только Длиннозуб пускает в театр струю пламени, здание быстро

вспыхивает. Кирдак Дроккус использует магию и выступление барда, пытаясь помочь потушить пожар, но без подмоги это здание обречено.

РАУНД 20. «МИКСИНА»: Длиннозуб опускается на берег к западу от «Миксины» и поджигает и её, и ближайший причал (и корабль, «Печальную вдову»), затем следующие 3 раунда ловит и пожирает людей, пытающихся спастись из горящих зданий.

РАУНД 24. ЛОСОСЁВАЯ УЛИЦА: Длиннозуб летит на бреющем полете над южным Сэндпойнтом, поджигая здания торговой лиги Сэндпойнта, «Обжорную торбу» и все здания вдоль Акульего переулка.

Как только любое деревянное здание загорается, высоки шансы, что оно сгорит дотла. Горожане могут выстроиться в цепочку и передавать вёдра с водой для тушения пожара, но они мало что могут сделать, чтобы спасти здания, которые дракон выбирает целью губительного дыхания. Спасение здания требует магического вмешательства кого-нибудь из персонажей. Эффективнее всего действует заклинание *тушение*.

Порыв ветра может загасить огонь, если его сотворить до истечения раунда после первоначальной атаки дракона губительным дыханием. *Пиротехника* может превратить огонь в безопасный дым и свет, если это заклинание сотворить на горящее здание до истечения 4 раундов от начала пожара — за каждые дополнительные 4 раунда (или часть этого промежутка времени), в течение которых пожар продолжает гореть, требуется дополнительное сотворение этого заклинания. *Конус холода* или *пурга* могут загасить любой огонь, если область действия заклинания охватывает всё здание целиком. Дополнительные заклинания или эффекты могут сработать при одобрении ведущего.

Конечно, для того чтобы прекратить эти разрушительные пожары, лучше всего убить или прогнать Длиннозуба. Его способность летать даёт ему превосходную подвижность, но в определённые моменты нападения он садится на землю, чтобы сожрать несколько жертв, и это — замечательная возможность для персонажей, не имеющих способности летать, атаковать дракона. Длиннозуб горделив и надменен, и если какой-нибудь персонаж сумеет эффективно раздражить его (при успешной проверке Запугивания или Блефа со СЛ 30) или привлечь его внимание атакой, которая причиняет более 20 урона, он пикирует вниз, чтобы выдохнуть огонь на этого персонажа, а затем вступает в ближний бой.

ДЛИННОЗУБ

ОПЫТ	КО	ПЗ
12 800	11	149

М, юный, красный дракон («Бестиарий», стр. 112).

Хаотичный злой крупный дракон (огненный).

Иниц.: +5; **Восприятие:** драконье чутьё, дымное зрение, ночное зрение 120 футов, слепое чутьё 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +18.

Аура: пугающее присутствие (120 футов, СЛ 18).

ЗАЩИТА

КБ: 29, касание 10, врасплох 28 (+4 броня, +15 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 149 (13d12+65).

Стойкость +13, **Реакция** +9, **Воля** +10.

Невосприимчивость: огонь, паралич, сон.

Слабые стороны: уязвимость к холоду.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 200 футов (плохая маневренность).

В ближнем бою: +1 укус +22 (2d6+13 / 19-20), два +1 удара когтями +22 (1d8+9), +1 удар крыльями +16 (1d6+5), +1 удар хвостом +16 (1d8+13).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 5 футов (10 футов для укуса).

Особые атаки: губительное дыхание (40-футовый конус, 8d10 урона огнём, испытание Реакции со СЛ 21, ½ урона, применяется раз в 1d4 раунда).

Псевдозаклинания (УЗ 13; концентрация +15):

Неограниченно — *обнаружение магии*, *пиротехника* (СЛ 14).

ДЛИННОЗУБ

Известные заклинания (УЗ 3; концентрация +5):

1 (6 / день) — *верный удар, магический доспех, ослабляющий луч*.

0 (неограниченно) — *вспышка* (СЛ 12), *магическая рука, мистическая метка, обнаружение магии, открывание/закрывание*.

ТАКТИКА

Перед боем: Длиннозуб сотворяет *магический доспех*, прежде чем присоединиться к нападению.

В бою: если Длиннозуба вынуждают вступить в ближний бой, то он предпочитает сотворить *верный удар* с последующим сокрушительным ударом для нанесения максимального урона одному врагу. Он сотворяет *ослабляющий луч* против врагов, которые, как ему кажется, способны причинить ему особый вред.

Боевой дух: если у Длиннозуба остаётся менее 50 ПЗ, он бросает налётчиков и летит в Йоргенфист зализывать раны в зоне А5.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 27, **Лвк:** 12, **Вын:** 21, **Инт:** 14, **Мдр:** 15, **Хар:** 14.

БМА: +13; **МБМ:** +22; **ЗБМ:** 33.

Черты: Жестокий удар, Парение, Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (удар когтями), Уверенное владение оружием (укус), Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (укус).

Навыки: Акробатика +14 (+18 при прыжках), Блеф +18, Внимание +18, Запугивание +18, Знание (магия) +18, Колдовство +18, Оценка +18, Полёт +11.

Языки: всеобщий, драконий.

Снаряжение: *амулет могучих кулаков* +1, золотое кольцо с янтарём (стоимостью 500 зм), серебряный браслет (стоимостью 2 500 зм).

РАЗВИТИЕ: если отряд убивает или прогоняет Длиннозуба, Сэндпоинт спасён от серьёзного пожара, который мог бы спалить половину города, оставив большинство жителей без крова и превратив верфь в руины. Вместо этого город теряет только несколько домов, и пожар быстро тушат жители, выстроившись цепью к реке и гавани и передавая вёдра.

РАУНД 9: МЕЛЬНИЧНЫЙ ПРУД (КО 12)

СУЩЕСТВА: пока великаны с дубинками из огромных стволов деревьев засовывают руки в окна вторых этажей и вытаскивают жителей из домов, колотя некоторых по голове и сковывая остальных ножными кандалами, пара великанов под предводительством Терактинуса топает по улицам к Старосвету. «Ещё пленников! — кричат они, продвигаясь через город, — Несите нам своё добро, жадные торгаша, и мы сохраним ваши жалкие жизни! Не послушаетесь — гореть вам в драконьем пламени!»

ТЕРАКТИНУС

ОПЫТ	КО	ПЗ
9 600	10	151

М, каменный великан, следопыт 2.

Хаотичный злой крупный гуманоид (великан).

Иниц.: +2; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +12.

ЗАЩИТА

КБ: 29, касание 12, врасплох 27 (+6 броня, +11 естественная броня, +2 Лвк, +1 отражение, -1 размер).

ПЗ: 151 (14 КЗ; 12d8+2d10+86).

Стойкость +17, **Реакция** +9, **Воля** +6.

Защитные способности: камнелов+.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: +1 тяжёлый клевец убийцы дварфов +20/+15/+10 (1d8+11 / 19-20 / ×4), +1 лёгкий клевец +20 (1d6+6 / ×4) или 2 крушащих удара +20 (1d8+10).

Дистанционная: камень +13/+8/+3 (1d8+15).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Особые атаки: заклятый враг (дварфы +2), камнемёт (180 футов).

ТАКТИКА

В бою: Терактинус не тратит времени зря и выполняет задание. Он и двое его телохранителей идут сквозь Сэндпоинт к Старосвету — если никто не встанет на их пути, они достигают руин в радиусе 20. Терактинус тратит 5 раундов, выкапывая в руинах увесистый камень для Мокмуриана, затем берёт боевой



КРЕПОСТЬ
КАМЕННЫХ
ВЕЛИКАНОВ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
КАМНИ НАД
СЭНДПОИНТОМ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ДОРОГА
НА ЙОРГЕНФИСТ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ПУТЬ В ДОЛИНУ
ЧЕРНОЙ БАШНИ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕДРА
ЙОРГЕНФИСТА

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ДРЕВНЯЯ
БИБЛИОТЕКА



рог и трубит отступление. Если кто-то преграждает ему путь, он весьма творчески подходит к подбору предметов, которыми швыряется в противников, — дымовые трубы, куски зданий и повозок, а также камни, если придётся. В любом случае враги, которым хватило духу встать у Терактинуса на пути, злят его настолько, что он забывает о задании, чтобы убить их. Если враги особенно сильные, великан использует боевой рог, чтобы позвать подмогу (Длиннозуба, если дракон ещё не улетел, или самую близкую к нему группу великанов).

Боевой дух: Терактинус, если бросить ему вызов, сражается насмерть.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 31, **Лвк:** 15, **Вын:** 23, **Инт:** 8, **Мдр:** 14, **Хар:** 12.

БМА: +11; **МБМ:** +22; **ЗБМ:** 35.

Черты: Быстрое выхватывание, Выпад, Жестокий удар, Парное оружие, Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (лёгкий клевец), Уверенное владение оружием (тяжёлый клевец), Улучшенный критический удар (тяжёлый клевец).

Навыки: Внимание +12, Выживание +12, Скрытность +6 (+10 в каменистой местности), Языкознание +0.

Языки: великаний, всеобщий, дварфийский.

ОС: выслеживание +1, понимание животных +3.

Снаряжение: +2 сыромятный доспех, +1 тяжёлый клевец убийцы дварфов, +1 лёгкий клевец, кольцо защиты +1, боевой рог.

КАМЕННЫЕ ВЕЛИКАНЫ (2)

опыт	КО	ПЗ
4 800 каждый	8	102 каждый

[«Бестиарий», стр. 40].

РАУНД 12: ПИВО ИЛИ СМЕРТЬ (КО 10)

Два великана выкрикивают угрозы у пивоварни «Два рыцаря» гуками настойчивыми голосами. «Не отдашь нам всё пиво — в лепёшку расплющим!» — кричит один из них. Второй бросает в здание камни: «Пиво или смерть! Решай!»

СУЩЕСТВА: эти два каменных великана опоздали на штурм, поскольку гонялись за фермером, направлявшимся в город. Они идут с юго-востока, с тракта Забытого побережья. Увидев, что нападение в разгаре, они перебегают через мост, но тут же снова отвлекаются — на сей раз они чуют восхитительный запах пива из пивоварни «Два рыцаря».

Их голоса, раскатистые и настойчивые, перекрывают хаос нападения. Когда один кричит, второй вырывает из мостовой указатель «Добро пожаловать в Сэндпоинт» вместе с зеркалом и всем прочим и швыряет его в пивоварню.

КАМЕННЫЕ ВЕЛИКАНЫ (2)

опыт	КО	ПЗ
4 800 каждый	8	102 каждый

[«Бестиарий», стр. 40].

РАЗВИТИЕ: эти великаны тратят всё своё время у пивоварни, и если персонажи оставят их в покое, здание будет разрушено. В раунде 25 великаны хватают

Гэвена Деверина и, опознав на нём символ религии Абадара (один из тех, которые им было приказано искать при отлове алчных пленников) радостно засовывают его в бочку и бегут назад, в Йоргенфист.

РАУНД 16: РАЗГРАБЛЕНИЕ ОСОБНЯКА СКАРНЕТТИ (КО 11)

В этом раунде и каждом следующем заставьте всех персонажей, находящихся снаружи и видящих обрыв Шхун, совершить проверку Внимания со СЛ 25. В случае успеха персонаж замечает дым, который может подниматься только от особняка Скарнетти.

СУЩЕСТВА: три каменных великана сделали слишком большой крюк — они подошли к Сэндпоинту с юга. В результате они прибыли поздно, но это позволило им относительно свободно грабить особняки и ловить их обитателей. Два великана тащат фургон, который они намерены набить пленниками и добычей, и хотя они действительно доберутся до особняка Скарнетти в раунде 10, дым, поднимающийся из перевёрнутой дровяной печи, от которой начинается пожар, не привлекает внимания персонажей в городе как минимум до раунда 16.

КАМЕННЫЕ ВЕЛИКАНЫ (3)

опыт	КО	ПЗ
4 800 каждый	8	102 каждый

[«Бестиарий», стр. 40].

СОКРОВИЩА: эти великаны уже нагроулили много добра в фургон, включая четыре шёлковых гобелена стоимостью в 1 200 зм каждый; три ящичка столовых приборов, украшенных золотом и серебром, стоимостью в 1 000 зм все вместе; бочки вина и оливкового масла общей стоимостью 1 400 зм и инкрустированный серебром и золотом стол из тикового дерева стоимостью 600 зм. Всё это принадлежит семье Скарнетти. Даже если Скарнетти стали врагами персонажей, они с благодарностью заплатят им 1 000 зм, если группа не даст великанам переловить всю семью.

Если персонажи решат обыскать тиковый стол и совершат проверку Внимания со СЛ 30, они найдут потайное отделение, в котором находятся несколько писем Титу Скарнетти от местного главы преступного мира Джабрайла Виски, из которых ясно не только, что Тит Скарнетти нанял Джабрайла поджечь несколько мельниц в регионе (чтобы собственная мельница Скарнетти в городе давала больше дохода), но и то, что Джабрайл теперь шантажирует семейство Скарнетти, требуя регулярных выплат, иначе он расскажет шерифу Хемлоку, что именно Скарнетти подкупили одного из его парней, чтобы устроить пожары. Если персонажи предоставят эти свидетельства шерифу Хемлоку и мэру Деверин, семейство Скарнетти будет, можно сказать, уничтожено и благодарный город Сэндпоинт наскребёт 2 000 зм в награду персонажам за расследование поджогов. Если персонажи придут к Скарнетти с этими уликами, то те сами заплатят 3 000 зм, чтобы герои помакивали.

РАЗВИТИЕ: если партия одолевает банду, грабящую дома знати, они спасают семью Скарнетти от плена



КРЕПОСТЬ КАМЕННЫХ ВЕЛИКАНОВ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
КАМНИ НАД
СЭНДПОИНТОМ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ДОРОГА
НА ЙОРГЕНФИСТ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ПУТЬ В ДОЛИНУ
ЧЕРНОЙ БАШНИ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕДРА
ЙОРГЕНФИСТА

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ДРЕВНЯЯ
БИБЛИОТЕКА



и останавливают разграбление поместья. Такое событие может загладить давнюю вражду, которая могла возникнуть между персонажами и этими мрачными и вздорными дворянами.

РАУНД 25: ОТСТУПЛЕНИЕ!

С точки зрения великанов нападение удачно, если оно длится больше 25 раундов. Тогда Терактинус трубит в рог, подавая сигнал к отступлению. Уцелевшие великаны бегут назад в скалы и следующие несколько дней возвращаются домой в Йоргенфист с пленными и награбленным добром.

Персонажи, конечно же, могут выследить и победить их, прежде чем великаны смогут вернуться домой. Если Терактинус возвращается в Йоргенфист с камнем, добытым в Старосвете, Мокмуриан (при помощи Конны) вскоре убеждается, что предатель Писака всё ещё живёт в катакомбах внизу, и начинает готовить гораздо более масштабное нападение на Сэндпоинт, чтобы полностью уничтожить это место. На подготовку потребуется время, так что, если персонажи не будут слишком долго (больше месяца) тянуть с нападением на Йоргенфист, они ещё успеют застать Мокмуриана и его прихвостней в крепости.

Нападение считается провальным, если все великаны перебиты или их боевой дух достаточно подорван, чтобы они разбежались. Незачем убивать всех великанов. Великаны бросают всё и бегут в скалы, забыв о рейде, как только будут выполнены хотя бы два условия из приведённых ниже:

- Терактинус убит.
- Длиннозуб убит или отступает в Йоргенфист.

- Как минимум восемь великанов и свирепых медведей (в любом сочетании) убиты.

ПЛЕННИК

Как только нападение заканчивается, у всех в голове только один вопрос: почему великаны напали на Сэндпоинт? Легче всего получить ответ у пленного великана — возможно, того, ПЗ которого стали отрицательными, но его стабилизировали, прежде чем он успел истечь кровью, или того, кого персонажи зачаруют, обезвредят или ещё как-то одолеют, не убивая.

Одиноким, попавший в плен каменный великан со всего несколькими ПЗ быстро теряет стоическую гордыню — стыд поражения от руки человека вместе с болью от ран быстро развязывают ему язык. Пленник продолжает вести себя воинственно и оскорбительно, если его отношение не улучшить.

Если персонажи захватывают одного или нескольких каменных великанов в плен, они могут кое-что от них узнать. Навык Запугивания здесь не сработает, поскольку из-за природной надменности каменные великаны верят, что существа меньшего роста достойны лишь жалости и презрения. Ловкая ложь и успешная проверка Блефа со СЛ 25 заставляют великана сказать больше, чем он намеревался, а проверкой Дипломатии со СЛ 30 его можно разговорить. Если это удаётся, прочтите следующий текст.



Раненый великан хмурится, мнётся, затем хмыкает себе под нос. «Побеждены суетливыми людишками, — говорит он. — Никогда не думал, что такое может случиться с народом плато. Ладно, вот что я вам скажу: мой



вождь — могучий Мокмуриан, один из возродившихся тёмных великанов прошлого. Его магия, всё, что он делает... Он убедил племена, что они снова будут править низинами вплоть до самого моря. Он овладел древними искусствами!

Он непременно всех вас перебьёт, растопчет все ваши домишки, когда двинет армию. Те, кому повезёт, станут его рабами. Сегодня вы победили, но вы не одолеете нас, когда сотни или тысячи из народа плато выступят вместе. Владыка Мокмуриан это сделает. Он умеет заговаривать зубы почти как ты, недомерок. — Он чешет нос. — Разведывательный отряд вёл Терактинус. Он убедил нас, что вы — лёгкая добыча и все мы озолотимся. Он явно вас недооценил и заплатил за ошибку. Я не хочу повторить его судьбу. Обещайте пропустить меня через ваши земли, и я расскажу вам всё, что вы захотите».

У персонажей, несомненно, много вопросов к пленнику. Ответы на самые вероятные из них приведены ниже.

КТО ТАКОЙ МОКМУРИАН? «Я уже сказал вам. Он — наш владыка и вождь. Он обещал нам славу и богатство, хотя наш налёт на город не удался, поскольку Терактинус — дурак. Когда вождь Мокмуриан спустится с плато Сторваль, он отберёт у вас всё».

ЧЕМ ЗАНИМАЕТСЯ МОКМУРИАН? «Я слышал его речь только издали и лишь от других знаю о могуществе его магии. Он — редкость среди нас, дитя камня, что овладел магией Древних Владык. Говорят, он может превратить врага в пыль, а собственную плоть — в гранитную броню. И я уверен, что он ещё больше может».

КТО ТАКИЕ ДРЕВНИЕ ВЛАДЫКИ? «Теперь их уже нет, но наши старейшины говорят, что они некогда правили нашими предками, поработив их. Они заставили предков строить памятники, которыми ныне гордится Варисия. Многие мои братья верят, что Мокмуриан — один из Древних владык, пришедший из прошлого, чтобы восстановить свою империю».

СКОЛЬКО ВЕЛИКАНОВ ПОД НАЧАЛОМ МОКМУРИАНА? «Он собрал по меньшей мере семь племён, в каждом — несколько десятков великанов. А сколько мелких он призвал — огров, холмовых великанов, эллинов, троллей, — и счёту нет. Ему ещё помогают несколько ламий, выродившихся последовательниц Матери чудищ».

КОГДА ОН НАЧНЁТ НАСТУПЛЕНИЕ НА ВАРИСИЮ? «Не уверен. Он выслал несколько разведывательных отрядов, в том числе мой, в эти низины, чтобы собирать сведения. Он сделал это для подготовки к нападению. Скоро вы познаете его гнев. Возможно, ещё до конца месяца».

ГДЕ ОН? «Мокмуриан занял место, запретное для моего народа: долину Чёрной башни в Железных пиках. Он назвал его Йоргенфист в честь крепости, что хранит врата посмертия. Наши старейшины считают это кощунством, но Мокмуриан достаточно могуч, чтобы не бояться богохульствовать».

ГДЕ НАХОДИТСЯ ЙОРГЕНФИСТ? «Йоргенфист лежит в долине Чёрной башни в Железных пиках. Он сморит в воды реки Мушкаль, но к нему можно подойти, если идти на восток от Сторвальских ступеней. Вождь Мокмуриан сам живёт глубоко под Йоргенфистом, в тайных покоях, куда он не позволяет нам входить».

ПОЧЕМУ ВАШ ПРЕДВОДИТЕЛЬ ПЫТАЛСЯ ПОХИТИТЬ КАМЕНЬ ИЗ СТАРОСВЕТА? «Не знаю. Он говорил, что у него есть особое поручение от владыки Мокмуриана, но не сказал какое. Никому из нас не сказал. Старейшины моего народа умеют выведывать тайны у камней — может, этот камень знает что-то нужное владыке Мокмуриану?»

НАГРАДА: за каждый значительный факт, который персонажи узнают у пленника, дайте им 1 200 опыта, максимум 9 600 опыта.

ДРУГОЙ ИСТОЧНИК СВЕДЕНИЙ

Персонажи могут узнать большую часть информации о Мокмуриане, его армии и местоположении его крепости от пленного каменного великана. Однако если им не удастся разговорить никого из пленных, им придётся узнать большую часть этого другим способом. Заклинания, такие как *божественное откровение*, *прорицание* и *связь с иным планом*, определённо могут в этом помочь — в результате их сотворения вы можете дать вышеуказанные фрагменты информации персонажам. Или, если кто-то из великанов Терактинуса сбежал, они могут вернуться в Сэндпойнт, чтобы попытаться напасть ещё раз, или даже обосноваться на Плоскогорье дьявола или в Замшелом лесу и начать регулярно разорять фермы. Персонажей могут позвать, чтобы разобраться с этими великанами, и один из них может упасть на колени и взмолиться о пощаде, обещая рассказать персонажам всё, что он знает о Мокмуриане.

ВСТРЕЧИ В СЭНДПОИНТЕ

Хотя в воздухе висит атмосфера срочности (особенно если великаны захватили в плен жителей Сэндпойнта!), если у вас будет шанс, дайте персонажам пару дней на отдых в городе, прежде чем они снова отправятся в путь. Герои прошли целое приключение у Крюковой горы, вдали от дома, и попасть в Сэндпойнт вновь они смогут только в начале следующей главы. Вероятно, что они захотят провести немного времени со старыми друзьями и товарищами. К тому же, если персонажи положили конец нападению на особняк Скарнетти, но обнаружили свидетельства, раскрывающие семейные секреты, город может потребовать присутствия персонажей, по крайней мере до тех пор, пока Скарнетти не предстанут перед судом. Мэр Деверин хочет их взять под арест и может попросить персонажей помочь шерифу Хемлоку сопроводить преступников в Магнимар, чтобы те предстали перед городскими судьями. Если так, можете столкнуть персонажей по дороге с ещё одной шайкой каменных великанов, прячущихся в окрестностях тракта Забытого побережья.





КРЕПОСТЬ
КАМЕННЫХ
ВЕЛИКАНОВ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
КАМНИ НАД
СЭНДПОИНТОМ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ДОРОГА
НА ЙОРГЕНФИСТ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ПУТЬ В ДОЛИНУ
ЧЕРНОЙ БАШНИ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕДРА
ЙОРГЕНФИСТА

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ДРЕВНЯЯ
БИБЛИОТЕКА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: ДОРОГА НА ЙОРГЕНФИСТ

Каменная крепость Йоргенфист расположена в сердце Железных пиков, почти в центре региона, включающего Варисию и плато Сторваль. Здесь Мокмуриан создал несколько племён великанов — по большей части каменных, но среди них есть племена холмовых великанов и огров (на подходе к крепости ещё и племя морозных великанов), и по мере того как они собираются в долине, окружающей крепость, невольно начинаешь всё чаще думать о войне...

Персонажи могут иметь доступ к весьма экзотическим способам передвижения — пусть планируют путешествие в Йоргенфист как хотят. Они могут проделать путь от Сэндпоинта пешком (или верхом) по тракту Забытого побережья до Тлеющего озера, далее через Галдурию, Волчье Ухо, Воронью Топь и, наконец, Сторвальские ступени. Как только герои достигнут вершины ступеней, они могут отправиться прямо в Железные пики и долину Чёрной башни. Вплоть до Вороньей Топи путешествие проходит по дорогам и тропам, но за ней лежит дикая местность. Весь путь составляет примерно 320 миль — 230 по дорогам, 60 по равнинам и 30 по каменистым холмам и низким горам. При скорости передвижения пешком в 30 футов путешествие займёт более 15 дней. Вы можете оживить путешествие сценами с бродячими чудовищами, взятыми из таблиц на стр. 421 этой книги. Остаток второй части даёт несколько необязательных сцен, которые вы можете провести как пожелаете, — каждая из них описана лишь вкратце, так что можете создать любые детали и карты в вашей кампании.

ОГРЫ-СКОТОКРАДЫ (КО 11)

Хотя ко времени выступления персонажей в поход большинство разведывательных отрядов давно ушло назад к Йоргенфисту, в низинах задержалось немного дезертиров, чтобы пограбить на воле. Одна такая группа дезертиров — банда из трёх огров-воинов, которые тайком смылись из отряда месяц назад. Несколько недель они скрывались, а теперь, уверенные в том, что великаны вернулись в Йоргенфист, выбрались из укрытия и начали разорять мелкие отдалённые фермы. Персонажи могут услышать об этих ограх-скотокрадах, проходя через городки вроде Галдурии, или, возможно, им повезёт наткнуться на одну из ферм, привлёкших внимание огров. Тогда персонажи увидят, как огры хватают скот себе на ужин. Герои даже могут столкнуться с тремя ограми после такого налёта, и в этом случае успешной проверки Внимания со СЛ 15 достаточно, чтобы услышать звуки приближающихся огров и паническое мычание их добычи. Как только огры замечают персонажей, они оставляют угнанных коров и награбленное добро, хватаются за оружие и нападают.

ОГРЫ-СКОТОКРАДЫ (3)

ОПЫТ	КО	ПЗ
4 800 каждый	8	104 каждый

Огр, воин 5 (см. стр. 151).

ТАКТИКА

В бою: эти огры атакуют, ни о чем особо не думая и желая как можно скорее войти в ближний бой. Оказавшись в гуще схватки, они изо всех сил стараются прикончить противников по одному за раз. Они набрасываются на одного и того же противника, беря его в тиски, чтобы получить преимущество, и фокусируют атаки, если только не придётся разделить из соображений пространства.

Боевой дух: если два огра побеждены, оставшийся впадает в панику и бежит прочь, в конечном счёте отправляясь в Йоргенфист, чтобы присоединиться к армии Мокмуриана. Персонажи могут додуматься пойти по следу беглеца, который отправится напрямик в долину Чёрной башни.

СОКРОВИЩА: эти огры награбили кое-какое добро во время набегов за скотом — сундучок с 6 000 зм и три бочонка отличного бренди по 400 зм (каждый бочонок весит 300 фунтов).

РАЗВИТИЕ: если кто-то из разведчиков спасся и добрался до Йоргенфиста, сообщение о персонажах в конце концов достигает ушей Мокмуриана и этот смекалистый великан понимает, что герои идут за ним. В течение двух недель после этой стычки (начиная через 1d6 дней после побега огров) все патрули Железных пиков и стража Йоргенфиста предупреждены и особенно усердны, получая ситуативный бонус +4 к проверкам Внимания, совершаемым для того, чтобы заметить чужаков.

СЛЕДЫ ВЕЛИКАНОВ

Когда персонажи продвигаются к плато Сторваль, отмечайте признаки того, что им придётся скоро сразиться с великанами. Разведчики, что наводняли низины Варисии последние несколько недель, повсюду оставили следы — ниже приведены примеры.

МЕСТО БОЯ: хотя разведчики избегали прямого столкновения с поселенцами, они нападали на многие караваны и одиноких охотников, которых встречали на дороге. Места схваток должны свидетельствовать об ужасной ярости великанов, будучи усеяны расколотыми камнями и размазанными телами, оставленными на поживу падальщикам после того, как с них было снято всё ценное.

ЛАГЕРЬ: персонажи натываются на огромный лагерь. В центре — костровище из брёвен, огороженное валунами, а в углях лежит полуобглоданный скелет жареного 14-футового тура.



МЁРТВЫЙ ВЕЛИКАН: хотя великаны сильны, существуют такие чудовища, как виверны, мантисоры и огненные дрейки, которые могут оказаться не по силам даже этим громадным существам. Персонажи могут наткнуться на груды камней, под которыми захоронено тело великана.

СЛУХИ: остановившись по пути в любом городке, персонажи могут наслушаться всяких жутких историй. Каждый третий либо видел великана за последние несколько дней, либо знает того, кто видел; как минимум половина рассказывает о пропавших приятелях или знакомых. Почти в каждом случае пропавший — торговец, солдат, охотник или путешественник, и люди боятся, что великаны их схватили и убили.

СТОРВАЛЬСКИЕ СТУПЕНИ (КО 12)

Сторвальские холмы — одна из самых уникальных и печально известных достопримечательностей Варисии. Здесь местность поднимается ступенями от плодородных низин до поросшего кустарником каменистого плато, что является владением великанов и варваров. Сами холмы часто достигают головокружительной высоты в 1 000 футов или больше, но в месте, известном как Сторвальские ступени, скалы поднимаются всего на 400 футов. Это памятник древнего Тассилона. Некогда эту лестницу использовали армии поработённых великанов для лёгкого перемещения пешком между плато и низинами.

С обеих сторон Сторвальских ступеней стоят статуи рунного властителя Карзуга (хотя южная статуя начала крошиться и разрушаться) и стены древних башен, зданий и жилых домов. Каждая ступень в 2 фута высотой. До недавнего времени в этих краях жили гарпии и тролли, но Мокмуриан намерен использовать эти ступени как удобную точку для вторжения в Варисию, когда его

армия будет готова. Готовясь к этому моменту, он послал одно племя холмовых великанов «зачистить это место». Теперь здесь всё почти заброшено, и шесть холмовых великанов стоят тут на страже, не давая гарпиям, троллям и прочим нежелательным личностям вернуться сюда и помешать планам Мокмуриана на эту лестницу.

Подъём по ступеням требует двойных затрат передвижения за одну клетку для средних или более мелких существ.

СУЩЕСТВА: шестеро холмовых великанов, охраняющих лестницу, перебрались в одно из зданий на вершине. Один всё время наблюдает с поста на плече северной статуи Карзуга. Если он замечает, что кто-то приближается к лестнице, он поднимает тревогу, швыряя валун в крышу этого здания. Потом все шестеро великанов занимают позицию на вершине лестницы, где заранее сложены огромные груды метательных камней.

Если персонажи пытаются взобраться по лестнице, великаны перестают бросать камни и устраивают управляемый оползень — они могут пинать, толкать и скатывать камни с лестницы с пугающей скоростью. Любой персонаж, взбирающийся по лестнице, должен проходить испытание Реакции со СЛ 15 каждый раунд или получать 3д6 урона от катящихся камней.

ХОЛМОВЫЕ ВЕЛИКАНЫ (6)

ОПЫТ	КО	ПЗ
3 200 каждый	7	85 каждый

[«Бестиарий», стр. 44].

ТАКТИКА

В бою: все шестеро великанов прекращают устраивать оползень, как только кто-нибудь из персонажей втягивает их в ближний бой. Великаны как могут препятствуют персонажам бежать на само плато.





КРЕПОСТЬ КАМЕННЫХ ВЕЛИКАНОВ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
КАМНИ НАД
СЭНДПОИНТОМ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ДОРОГА
НА ЙОРГЕНФИСТ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ПУТЬ В ДОЛИНУ
ЧЕРНОЙ БАШНИ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕДРА
ЙОРГЕНФИСТА

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ДРЕВНЯЯ
БИБЛИОТЕКА



Боевой дух: если пятеро великанов убиты, последний пытается бежать в Йоргенфист, чтобы предупредить Мокмуриана, — последствия в этом случае такие же, как в пункте «Развитие» для сцены «Огры-скотокрады» на стр. 199.

СОКРОВИЩА: великаны накопили немало сокровищ, по большей части отняв их у гарпий и троллей, которых они разгромили за последние месяцы. Они хранят их одной кучей в глубине временного жилища, и там всегда стоит на страже один великан — за исключением того момента, когда они защищают лестницу. Сокровище состоит из 3 306 см, резной статуэтки мамонта из мамонтового же бивня стоимостью 700 зм, глазной повязки с глазом из чёрного звездчатого сапфира и лунного камня стоимостью 900 зм, мифрального ножного браслета стоимостью 1 000 зм, золотой короны с драгоценными камнями стоимостью 4 000 зм и волшебных вещей. Это +2 защитный платок с лезвиями, кожаный кошель с семью зельями исцеления серьёзных ранений и одним зельем исцеления от болезней и объёмистый колчан с шестнадцатью +1 стрелами убийцы нежити и одной высшей стрелой истребления гуманоидных чудовищ.

Проверка Знания (высший свет) со СЛ25 показывает, что корона на самом деле является Утраченной короной клана Паллгревес, одного из старейших аристократических семейств Джандерхофа. Эти дварфы охотно заплатят 10 000 зм за её возвращение.

ПЛАТОК С ЛЕЗВИЯМИ

Экзотическое двуручное оружие ближнего боя.

Цена: 12 зм; Урон (Н): 1d4; Урон (С): 1d6.

Крит. удар: ×2; Дистанция: —; Вес: 2 фунта; Тип: Р.

Свойства: разоружающее, сбивающее.

ОПИСАНИЕ

Носитель этого платка наносит 1d4 режущего урона любому существу, которое успешно проходит проверку захвата против него. Если у носителя есть черта Фехтование, он может использовать модификатор Ловкости вместо модификатора Силы при атаке этим оружием, несмотря на то что оно не является одноручным.

ПАТРУЛИ ЖЕЛЕЗНЫХ ПИКОВ (КО 11)

Как только персонажи попадают в Железные пики, шансы встретиться с охотничьими отрядами каменных великанов резко возрастают — им поручено ловить добычу для прокорма растущей армии Мокмуриана. Охотничий отряд состоит из двух каменных великанов и трёх обученных свирепых медведей, привыкших выслеживать добычу. Группу гуманоидов нечасто встретишь в Железных пиках, а великаны не дураки — они быстро понимают, что персонажи и есть те самые «герои», которые хотят помешать Мокмуриану и его армии, особенно когда те не погибают в первом же раунде. Великаны приказывают медведям напасть на персонажей, а сами пытаются отступить в Йоргенфист и предупредить Мокмуриана, как только осознают всю ситуацию во втором раунде боя.

КАМЕННЫЕ ВЕЛИКАНЫ (2)

ОПЫТ	КО	ПЗ
4 800 каждый	8	102 каждый

[«Бестиарий», стр. 40].

СВИРЕПЫЕ МЕДВЕДИ (3)

ОПЫТ	КО	ПЗ
3 200 каждый	7	95 каждый

[«Бестиарий», стр. 185].



ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: ПУТЬ В ДОЛИНУ ЧЁРНОЙ БАШНИ

ДОЛИНА ЧЁРНОЙ БАШНИ, НАЗВАННАЯ ТАК ИЗ-ЗА ЗЛОВЕЩЕГО СООРУЖЕНИЯ, ВОЗВЫШАЮЩЕГОСЯ СЛОВНО ОДИНОКИЙ ЧАСОВОЙ У РЕЧНОЙ ГРАНИЦЫ. ДАВНО СЧИТАЛАСЬ ЗАПРЕТНЫМ МЕСТОМ ДЛЯ ПЛЕМЁН КАМЕННЫХ ВЕЛИКАНОВ, ЖИВШИХ В ОКРЕСТНОСТЯХ ЖЕЛЕЗНЫХ ПИКОВ. ИХ ЛЕГЕНДЫ ГЛАСЯТ, ЧТО МАГИЯ ДРЕВНИХ ВЛАДЫК И ДО СИХ ПОР СИЛЬНА В СТЕНАХ ЧЁРНОЙ БАШНИ И ЧТО ОДИН ИЗ ИХ ПРИСЛУЖНИКОВ ДО СИХ ПОР «ЖИВЁТ» В НЕЙ ПОСЛЕ СМЕРТИ.

Мокмуриана не отпугнули слухи о долине Чёрной башни, и он пришёл сюда вскоре после изгнания из племени. Здесь он обнаружил, что сказки не лгали — древняя тассилонская мумия обитала под Чёрной башней и даже стала покровителем стаи особенно преданных гарпий. Мокмуриан при помощи магии и медовых речей заключил с ними шаткий союз, чтобы ему позволили исследовать пещеры под фундаментом. Там Мокмуриан обнаружил древнюю библиотеку, и хранившиеся в ней знания направили его в Зин-Шаласт.

Когда Мокмуриан вернулся, гарпии и их хозяин-нежить ощутили на нём отпечаток могущества Карзуга и их союз стал крепче. Они даже помогли Мокмуриану построить крепость вокруг входа в пещеру и включить в стену Чёрную башню. Вскоре в крепость пришла армия Мокмуриана — он разместил свои любимые войска в зданиях в стенах крепости и отправил остальные племена, когда те прибывали, ставить лагерь в долине внизу.

Долина Чёрной башни относительно невелика, и Йоргенфист царит над ней. Когда персонажи впервые видят долину, прочтите или перескажите им следующее:



Горы расступаются, открывая широкую долину над обрывом, выходящим к реке Муш-каль. У западного края входа в долину на низком холме стоит одинокая сторожевая башня, но находится она в тени куда большего здания, возвышающегося над всей долиной. Каменная стена высотой в пятьдесят футов кольцом охватывает несколько строений, самым внушительным из которых является высокая чёрная башня с острыми зубцами, стоящая над речной тесниной. Она поднимается из кольца стен на высоту 150 футов, окружённая тремя низкими зданиями. Кроме чёрной башни, на крепостной стене имеется пять башен поменьше — одна из них шире остальных и кажется единственным входом во двор внутри.

Крепость — не единственное свидетельство того, что долина обитаема, поскольку вокруг находятся семь больших лагерей из палаток, юрт и каменных укрытий. От костров поднимается дым, слышится скрежещущий смех и звон оружия, которые порой

перекрывает трубный злобный рёв больших животных, доносящийся откуда-то из самой крепости.

Каменные великаны, как правило, не воинственны, по большей части благодаря спокойному и твёрдому влиянию мудрых и терпеливых старейшин, которые традиционно ими верховодят. Но созданные Мокмурианом великаны молоды и задиристы. Обычно он добивался их уважения силой, публично вызывая старейшин на поединок и сражая их одного за другим магией. В других случаях он обещал богатства (Карзуг позаботился, чтобы Мокмуриан отправился на плато Сторваль с изрядным количеством сокровищ из многочисленных хранилищ руинного властителя, чтобы создать армию), и этого было достаточно, чтобы сбить молодое поколение с пути традиции.

Сегодня вокруг Йоргенфиста лагерем расположились семь племён, вставших под знамя Мокмуриана. Без влияния старейшин, ведомые разве что страхом и благоговением, эти великаны стали жестокими и кровожадными. В этих краях осталась лишь одна из старейшин — Конна Мудрая, некогда мать племени Мокмуриана и, по иронии судьбы, единственная из старейшин, кто не поддержала его изгнания, когда обнаружилось, что у него нет истинной чародейской силы. Обращённая в рабство после того, как Мокмуриан убил её мужа, Конна редко покидает Йоргенфист в эти дни. Она тихо надеется, что однажды кто-то выступит против Мокмуриана, чтобы она попыталась вернуть сбившихся с пути детей к традиционной жизни и удержать их от самоубийственного и безрассудного военного похода на Варисию.

У Мокмуриана другие методы управления племенем. Он пометил каждого великана руной саэдра. Хотя великаны уверены, что это личная руна Мокмуриана, и гордо носят её, демонстрируя преданность, на самом деле эта руна завершает ритуал подчинения — когда любой из этих каменных великанов погибает, частицы алчности его души направляются напрямую в рунный колодец Карзуга в Зин-Шаласте. Среди союзников Мокмуриана также есть немало других могучих существ: красный дракон Длиннозуб, несколько ламий (из которых в округе осталось только две жрицы Ламашту), тролли-головорезы и древние чудовища, которых он поработил после исследований в библиотеке в недрах земли под долиной Чёрной башни. Лучшим методом контроля в его арсенале является использование древнего магического

артефакта, найденного им в библиотеке и известно как *котёл рунного порабощения*. Этот тассилонский артефакт, который некогда применяли для наказания рабочих и обеспечения их преданности, Мокмуриан может использовать для управления любым великаном, что посмеет усомниться в необходимости грядущей войны. Котёл уничтожает помещаемого в него великана, а потом возвращает к жизни в виде существа, называемого рунным рабом. Он почти лишается разума благодаря древней магии Тассилона. Это очень эффективное средство устрашения тех великанов, что могут замыслить мятеж против жестокого хозяина. Таким образом Мокмуриан всё больше и больше склоняет великанов ко злу, и все его ресурсы вскоре будут направлены на полное уничтожение Варисии.

A1 СТОРОЖЕВАЯ БАШНЯ (КО 10 ИЛИ 13)



Несмотря на то, что в этой каменной сторожевой башне всего два этажа, размеры её чудовищны — обитай в ней люди, то здесь могло бы быть и пять этажей, но шестнадцатифутовая дверь в башню говорит о том, что она построена не для человека.

СУЩЕСТВО: здесь распоряжается таёжная великанша по имени Киндерма. Её изгнали из племени несколько лет назад за то, что она замучила до смерти группу дварфов, пытавшихся заключить союз с племенем. Киндерма бродила по плато Сторваль, когда услышала об армии, собирающейся в Железных пиках. Она явилась к Мокмуриану и предложила ему свои навыки в услужение, и он довольно охотно принял её, указав занять эту сторожевую башню, после того как прежний её житель погиб при попытке поймать молодого синего дракона, чтобы принести его в жертву Карзугу.

Хотя Мокмуриан часто посылает ей свежих рунных рабов (великанов, в наказание лишённых разума посредством *котла рунного порабощения*, стоящего в зоне В3), Киндерма предпочитает днём дежурить сама, наблюдая с крыши башни за дорогой, ведущей из горной долины. Если она видит чужаков, она кричит вниз рунным рабам, и те быстро бросают сырое дерево и зелёную листву в сигнальный костёр у входа в башню. Столб дыма оповещает крепость о незваных гостях, вне зависимости от того, друзья они или враги. Вечером Киндерма сдаёт пост рунным рабам и разгульно проводит время в одном из лагерей к востоку, возвращаясь в башню глухой ночью, чтобы поспать несколько часов.

Большинство недавних гостей были друзьями — очередными племенами, отозвавшимися на призывы Мокмуриана, — так что одного дыма недостаточно, чтобы поднять тревогу в крепости. Если дым поднимется, но ни Киндерма, ни дружественные гости не появятся к ночи, то в крепости забеспокоятся и на разведку пришлют патруль из двух взрослых каменных великанов. Если патруль обнаружит следы

схватки, крепость будет в состоянии повышенной готовности в течение 2 недель или пока персонажи не будут схвачены.

Если по какой-то причине большая часть сил в Йоргенфисте поймут, что появились незваные гости, то ходящие парами каменные великаны начнут активно обшаривать окрестности в поисках персонажей. Ведущий должен располагать эти патрули там, где сочтёт нужным. Кроме того, некоторые существа в крепости могут менять положение или тактику, как указано в их описании.

КИНДЕРМА

ОПЫТ	КО	ПЗ
19 200	12	157

Ж, таёжный великан.

Хаотичный нейтральный огромный гуманоид (великан).

Иниц.: +2; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +13.

ЗАЩИТА

КБ: 26, касание 14, врасплох 24 (+4 броня, +8 естественная броня, +4 отражение, +2 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 157 (15d8+90).

Стойкость +15, **Реакция** +9, **Воля** +10.

Защитные способности: камнелов; **Невосприимчивость:** заклинания школы очарования и иллюзии.

АТАКА

Скорость: 30 футов (40 футов без доспехов).

В ближнем бою: копьё +19/+14/+9 (3d6+15 / ×3) или 2 крушащих удара +19 (1d8+10).

Дистанционная: камень +11 (2d6+15) или копьё +11 (3d6+10 / ×3).

Занимаемое пространство: 15 футов; **Зона досягаемости:** 15 футов.

Особые атаки: камнемёт (140 футов).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 31, **Лвк:** 14, **Вын:** 22, **Инт:** 12, **Мдр:** 17, **Хар:** 15.

БМА: +11; **МБМ:** +23; **ЗБМ:** 39.

Черты: Бдительность, Бойня, Выстрел на бегу^д, Двужильный, Жестокий удар, Молниеносная реакция, Самодостаточность, Сокрушительный удар, Стальная воля.

Навыки: **Внимание** +13, **Выживание** +20, **Знание** (религия) +11, **Лазание** +15, **Скрытность** +6 (+12 в подлеске);

Модификаторы народа: +6 к Скрытности в подлеске.

Языки: великаний, всеобщий.

ОС: призыв духов.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Призыв духов (Св): раз в день таёжный великан может провести 10-минутный ритуал, вызывая к духам предков, прося их о мудрости и силе. Духи дают бонус +4 (отражение) к КБ, невосприимчивость к заклинаниям школы очарования и иллюзии, а также эффект одного из следующих заклинаний: *благословение*, *защита от добра*, *защита от зла*, *защита от непогоды* или *увидеть невидимое*. Призыв духов действует 24 часа.

ХОЛМОВЫЕ ВЕЛИКАНЫ — РУННЫЕ РАБЫ (2)

ОПЫТ	КО	ПЗ
4 800 каждый	8	95 каждый

[см. стр. 427].



КРЕПОСТЬ КАМЕННЫХ ВЕЛИКАНОВ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
КАМНИ НАД
СЭНДПОИНТОМ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ДОРОГА
НА ЙОРГЕНФИСТ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ПУТЬ В ДОЛИНУ
ЧЕРНОЙ БАШНИ

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ:
НЕДРА
ЙОРГЕНФИСТА

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ДРЕВНЯЯ
БИБЛИОТЕКА



КРЕПОСТЬ ЙОРГЕНФИСТ

A2 АРМИЯ ЙОРГЕНФИСТА

Йоргенфист неспособен вместить все многочисленные племена великанов, ответивших на призыв Мокмуриана к войне. Но даже если бы крепость была достаточно велика, то, что она была местом запретным, заставило бы многих великанов разбить лагерь вне её стен. Великаны распределились по семи лагерям вокруг крепости, и у каждого из крупных племён, поддерживающих Мокмуриана, есть свой лагерь. Количество великанов в каждом лагере должно прогнать из голов персонажей даже мысль о том, чтобы напасть на Йоргенфист в лоб. К счастью для героев, Мокмуриан запретил всем этим великанам входить в кольцо каменных стен Йоргенфиста, опасаясь, что, прознав об истинной природе его планов, они дезертируют. Если персонажи сумеют проникнуть через лагерь в саму крепость, они могут не волноваться насчёт великанов. Скрытность, полёт и даже проникновение в крепость через пещеру смертопряда (зона A4) позволят избежать столкновения с великанами в окружающих крепость лагерях.

Тем не менее численность великанов и их предводители указаны ниже на случай, если это будет необходимо. У многих групп каменных великанов всего один предводитель, что является отступлением от племенных традиций. Следует заметить, что только вожди племён имели прямой контакт с Мокмурианом, так что мало у кого из великанов есть какая-то надёжная информация о том, что творится за стенами Йоргенфиста. На кожу каждого из них нанесена руна саэдра либо между лопатками, либо

на поясице — великанов клеймят при вступлении в армию Мокмуриана во время ритуала подчинения, проводимого одной из двух ламий-жриц (которые большинству великанов известны как Львиные сёстры).

A2a ЧЁРНЫЙ КУЛАК: в этом племени 32 холмовых великана под предводительством вождя с глазками-пуговками по имени **ДОАК** (хаотичный злой, М, холмовой великан, воин 2). Эти холмовые великаны всецело преданы Мокмуриану и надеются, что богатство и власть, которые они получают после войны, позволят им вернуться в земли предков на берегах озера Скофа и отвоевать лучшие места у осевших там более мирных каменных великанов.

A2b КРАСНЫЙ ЩИТ И НОЧНАЯ ТЕНЬ: Эти два союзных клана огров объединились в одно племя под властью **ПАПАШИ БЕШКА** (хаотичный злой, М, огр, варвар 4). Большую часть времени они грызутся между собой — Мокмуриан был вынужден не менее пяти раз посылать в их лагерь великанов, чтобы разбирать споры и сводить драки к минимуму. Всего здесь живут 46 огров.

A2c ДЕВЫ МИНДЕРХАЛА: это племя из 11 каменных великанов необычно по составу. Это полностью женское племя славится жестокостью и чрезвычайной злобой. Многие великаны пытались свататься к Девам, но были отвергнуты (в лучшем случае) или покалечены (в худшем). Вождём этой группы является чрезвычайно высокая великанша по имени **ХАЛВАРА** (принципиальная злая, Ж, каменный великан, оракул 5).



КРЕПОСТЬ КАМЕННЫХ ВЕЛИКАНОВ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
КАМНИ НАД
СЭНДПОИНТОМ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ДОРОГА
НА ЙОРГЕНФИСТ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ПУТЬ В ДОЛИНУ
ЧЕРНОЙ БАШНИ

КАРТА ВТОРАЯ:
КРЕПОСТЬ
ЙОРГЕНФИСТ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕДРА
ЙОРГЕНФИСТА

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ДРЕВНЯЯ
БИБЛИОТЕКА

A2r ЙОРМУНСИР: в этом племени под предводительством одноглазого опытного **ВЛОРИАНА** (нейтральный злой, М, каменный великан, следопыт 3) 20 каменных великанов. Втайне они надеются, что завоёванные в Варисии богатство и власть помогут им захватить земли возле Наковальни Миндерхала.

A2d ВАЛИССГАНДЕР: в этом племени 18 каменных великанов, а их вождь — шумный и жестокий головорез по имени **ЗИНДЕРАЛЛ** (хаотичный злой, М, каменный великан, воин 1), чьи последователи того и гляди готовы его свергнуть, быстро и жестоко. Они хотят скормить вождя (который даже не подозревает, что приспешники готовят ему такую судьбу) Длиннозубу, но ещё не решили, кто займёт его место. Только поэтому Зиндералл, сам того не зная, ещё жив.

A2e КРАННОХ: 22 каменных великана племени Кранноха — самые лучшие охотники в регионе. Поэтому их лагерь обычно пуст за исключением нескольких отдыхающих после охоты великанов. В число обитателей лагеря входит десяток свирепых медведей. Всеми ими предводительствует немногословный великан по имени **ОРИАНДИАН** (хаотичный нейтральный, каменный великан, следопыт 4).

A2ж КАВАРВАТТИ: некогда сам Мокмуриан был частью этого племени. Пока он не вернулся, племенем руководили двое старейшин — супруги Вандаррек и Конна. Когда Мокмуриан вернулся из Зин-Шаласта, он вызвал отца племени Вандаррека на поединок и победил, но сразу убивать не стал. Он захватил власть в племени и привёл его сюда, затем привёл сломленных Вандаррека и Конну вниз, к святилищу Предков в зоне **Б6**, где убил старого великана на глазах у его жены. Конна понимала, что глупо открыто противостоять Мокмуриану, потому что он захватил власть в племени и потому что его силы намного превосходили её собственные. Она скрыла гнев и гордость и присягнула ему на верность, втайне поклявшись, что сделает всё, чтобы отомстить захватчику.

Мокмуриан передал управление племенем Барлу Костолому, который вскоре стал его учеником в волшебстве. После того как Барл потерпел поражение на Крюковой горе, власть над Каварватти перешла к одному из телохранителей Барла, неуклюжему громиле **ДРОГАРТУ** (хаотичный злой, М, каменный великан, воин 3). Дрогарт недавно узнал о судьбе Барла, и хотя он разочарован, что его племя не пополнится ограми клана Кригов, неожиданное повышение до вождя утешило его душу. Барл был жестоким вождём, но Дрогарт может оказаться куда хуже: хотя ему недостаёт магической мощи Барла, он добывает этот недостаток грубым садизмом. Он часто посылает своих великанов обшаривать плато Сторваль в поисках шоанти для пыток.

A3 ПЕЩЕРА ВИВЕРН (КО 10)



У входа в пещеру ощущается тяжёлый мускусный запах, сравнимый с вонью рептилии. Десятки костей огромных мамонтов или туров разбросаны по уступу над рекой, находящейся в 50 футах внизу.

СУЩЕСТВА: эта пещера, вход в которую находится в 50 футах над рекой Мушкаль, долгое время была гнездом особо живучих виверн. Мокмуриан заручился помощью трёх виверн в грядущей войне, но пока они несильно обращают внимание на великанов наверху.

УСИЛЕННЫЕ ВИВЕРНЫ (3)

ОПЫТ	КО	ПЗ
3 200 каждая	7	87 каждый

(«Бестиарий», стр. 47, 295).

ТАКТИКА

В бою: эти виверны сражаются группой, одна отвлекает и берёт врага в тиски, пока остальные используют захват для полосования и отравления противника.

Боевой дух: виверна улетает в горы, когда у неё остаётся менее 15 ПЗ.

СОКРОВИЩА: эти виверны хранят огненный опал, который бесконечно их восхищает, — они расположили самоцвет на низкой груде песка в центре пещеры, чтобы любоваться им при восходе солнца, когда они засыпают. Этот огненный опал стоит всего 200 зм — ничтожная сумма по сравнению с остальными, почти забытыми сокровищами, сваленными в кучу в юго-западном углу пещеры. Под собранием любимых черепов, бедренных костей коней и лосей и обрывками шкур находится сундучок с 1 435 зм и 2 987 см. За сундучком лежит древний *посох неба и земли*, который виверны нашли в тассилонских развалинах.

A4 ПЕЩЕРА СМЕРТОПРЯДА (КО 9)



Эта пещера буквально шевелится. Бесчисленные раздутые многоногие насекомые ползуют друг по другу, покрывая пол и карабкаясь по стенам, отчего в пещере стоит шорох миллиона лапок. В глубине пещера необычайно темна и оплетена паутиной.

Вход в эту пещеру находится на высоте 250 футов над узким берегом. Отвратительные насекомые, покрывающие пол, по большей части безвредны, их привлекает сюда прохлада и останки, которые появляются благодаря существам, живущим глубже в логове. Самая дальняя часть пещеры затянута плотной паутиной, сотканной её неживыми обитателями. Если паутину не убрать, требуется успешная проверка Внимания со СЛ 40, чтобы заметить потайную дверцу в северной стене пещеры. В противном случае требуется проверка Внимания со СЛ 20. Туннель за дверью уводит по извилистому пути в лабиринтоподобную систему узких ходов, в которых кишат красные колпаки. Один

РЕЧНЫЕ ПЕЩЕРЫ



из этих проходов идёт в пещеры под Йоргенфистом — см. подробности в зоне Б76.

СУЩЕСТВА: много лет назад эта пещера была гнездом нескольких гигантских пауков, но Мокмуриан испробовал на них жестокий ритуал, который вычитал в книгах по некромантии из библиотеки Тассилона (см. зону В7). Он превратил их в чудовищную нежить, именуемую смертопрядами. Эти твари напоминают приземистых, частично разложившихся пауков величиной с лошадь, но если рассмотреть их поближе, то открывается ужасная правда: это просто оболочки гигантских пауков, населённые роями таких же немертвых арахнидов.

СМЕРТОПРЯДЫ (3)

ОПЫТ	КО	ПЗ
2 400 каждый	6	71 каждый

Нейтральная крупная нежить.

Иници.: +6; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание:** +15.

Аура: нашествие (5 футов, 1d6 и яд).

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 11, врасплох 17 (+8 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 71 (11d8+22).

Стойкость +5, **Реакция** +5, **Воля** +8.

Невосприимчивость: особенности нежити.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 20 футов.

В ближнем бою: укусы +15 (2d8+12).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Особые атаки: паутина (дистанционная атака +9, СЛ 15, прочность 11).

ТАКТИКА

В бою: смертопряды атакуют любое существо, осмелившееся войти в их пещеру, кроме Мокмуриана, но выжидают несколько раундов, пока пришельцы не зайдут поглубже. Если гости не входят в пещеру, смертопряды используют паутину для поимки живых существ на расстоянии вплоть до 50 футов.

Боевой дух: смертопряд сражается насмерть.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 26, **Лвк:** 14, **Вын:** —, **Инт:** 7, **Мдр:** 13, **Хар:** 15.

БМА: +8; **МБМ:** +17, **ЗБМ:** 29 (41 против сбивания с ног).

Черты: Бойня, Жестокий удар, Сметающий удар, Сокрушительный удар, Улучшенная инициатива, Таран+.

Навыки: Внимание +15, Лазание +16, Скрытность +16;

Модификаторы народа: +4 к Скрытности.

ОС: сжатие (см. стр. 115).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Нашествие (Св): в экзоскелете этого существа обитают мириады ядовитых пауков, расползающиеся вокруг него в радиусе 5 футов. Любое существо в радиусе нашествия получает 1d6 урона в конце каждого раунда, пока остаётся в области. Существо, получившее урон, должно пройти испытание Стойкости со СЛ 17 или мучиться тошнотой 1 раунд. Более того, те, кто получил урон от нашествия, отравлены. Любой действующий на область эффект, который нанесёт 10 или больше урона смертопряду, уничтожает и пауков, деактивируя ауру на 3 раунда, после чего новая кучка пауков выползает из тела нежити, чтобы возобновить нашествие. СЛ испытания зависит от Харизмы смертопряда.

Яд (Экс): нашествие — ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 17; **Частота:** 1 / раунд до 6 раундов; **Действие:**

1d4 урона Сил; Лечение: 2 испытания подряд. СЛ испытания зависит от Харизмы смертопряда.

СОКРОВИЩА: хотя смертопряды не собирают сокровищ, за долгие годы многие глупые искатели приключений попали им в лапы (как и несколько виверн и великанов). В результате пещера полна старой паутины, ссохшихся шкур и старых костей, среди которых лежит двенадцать длинных мечей (один из них крупный +1 *длинный меч*), +2 *алебарда*, три крупных боевых молота, полный латный доспех, посох друида с *заклятием в посохе* (посох содержит заклинание *ржавящее прикосновение*, УЗ 12).

A5 ПЕЩЕРА ДЛИННОЗУБА (КО 11)

До входа в эту пещеру трудно добраться иначе как по воздуху: он находится в 450 футах на практически вертикальном склоне горы. Далеко внизу под входом разбросаны скелеты десятков животных, виверн и даже нескольких птиц Рух. Внутри пещера устроена несложно — она 200 футов глубиной и 50 шириной. Последние 50 футов в глубину усыпаны тысячами монет (по большей части медных). Идти здесь трудно, монеты скользят под ногами средних или меньших существ. Для таких существ СЛ проверок Акробатики повышается на 5.

СУЩЕСТВО: эта пещера — логово одного из приспешников Мокмуриана, юного красного дракона Длиннозуба. Этот великан победил дракона, возвращаясь из Зин-Шаласта, но не стал убивать его (хотя сам Длиннозуб прикончил с полдесятка ламий, что были при Мокмуриане), а предложил ему работу. В благодарность за сохранённую жизнь Длиннозуб согласился служить в армии Мокмуриана. Эта перспектива заинтересовала дракона, и теперь, через много лет после первоначального поражения, они с Мокмурианом стали друзьями поневоле. Длиннозуб помог за эти годы в отлове десятков молодых драконов, которых Мокмуриан принёс в жертву Карзугу, ибо немногие существа Голариона душой алчут больше драконов.

Если Длиннозуб пережил нападение на Сэндпоинт и сумел вернуться в пещеру, он очень зол, раздражён неудачей и точит зуб на персонажей. Когда он искал помощи у Мокмуриана, каменный великан впал в ярость оттого, что Длиннозуб бежал из боя, и запретил ламиям лечить дракона. Мрачный и злой Длиннозуб убрался в пещеру зализывать раны, и он не полетит на помощь Йоргенфисту, если поднимется тревога. К нему вернулись воспоминания о первоначальном поражении от рук Мокмуриана, и хотя он накопил немало сокровищ с тех пор, как стал союзником великана, он видел, насколько больше сокровищ за эти годы забрал себе сам Мокмуриан. Длиннозубу надоела роль пешки, а последние события довели его до точки.

Если персонажи встретятся с Длиннозубом в его пещере, он их узнаёт сразу, но не нападает. Он не горит желанием испытывать судьбу так скоро после того, как они победили его, и вместо этого предлагает им перемирие. Он расскажет им всё, что знает о Йоргенфисте

и Мокмуриане, если персонажи пообещают оставить его в покое и отдадут ему часть сокровищ, которые заберут из Йоргенфиста. Поначалу он относится к персонажам недружелюбно, но если они сумеют настроить его на готовность помочь, он даже предложит им помощь в сражении с каменными великанами (хотя за это он требует в два раза больше сокровищ).

Длиннозуб знает о Мокмуриане немало. Свободно рассказывайте всё, что он знает, вашей группе — если они пока действуют успешно, вам стоит лишь в общих чертах описать им существ, живущих в Йоргенфисте и в пещерах внизу. Если у персонажей проблемы, Длиннозуб может набросать им карту уровня пещер. Длиннозуб никогда не бывал в библиотеке под пещерами, но подозревает, что существуют и более глубокие уровни.

ДЛИННОЗУБ

ОПЫТ	КО	ПЗ
12 800	11	149

М, юный, красный дракон (см. стр. 194).

СОКРОВИЩА: хотя самая глубокая часть пещеры Длиннозуба сплошь покрыта ковром монет, большинство из них медные. Всего здесь 360 055 мм, 23 145 см, 3 403 зм и 23 пм. Кроме того, среди сокровищ есть несколько драгоценных камней: прозрачный опал ценной в 1 000 зм, ярко-голубой алмаз стоимостью 1 600 зм и чёрный опал стоимостью 8 000 зм — это любимые камни Длиннозуба, хотя тут есть ещё 53 драгоценных камней, всего на 3 500 зм. У стены стоит свёрнутый в рулон, искусно сделанный полотняный гобелен с изображением монахов, борющихся во дворе. Этот гобелен весит 50 фунтов и стоит 600 зм. Наконец, на выступе самой дальней стены стоит набор цельнолитых серебряных идолов. Каждый из них стоит 600 зм — они изображают виверну с всадником-человеком, попираемого человеком-воином демона, кентавра в латном доспехе и прыгающую рыбу с разинутой зубастой пастью. Шестой идол на самом деле платиновый. Он изображает рунного властителя Карзуга и стоит 5 000 зм.

A6 КАМЕННЫЕ ВОРОТА (КО 10)

У этой крепости массивные каменные ворота — две створки высотой в 20 футов и 10 футов шириной каждая. Ворота встроены в стену между двумя 70-футовыми башнями, и с виду их очень трудно открыть (твёрдость 8, прочность 300). Для этого требуется успешная проверка Силы со СЛ 22, если внутри нет каменного засова. Если засов закрыт, чтобы выбить дверь, требуется успешная проверка Силы со СЛ 50.

СУЩЕСТВО: эту дверь охраняет троица необычных гарпий. Они — ученицы Чёрного Монаха (см. зону A14). Эти гарпии жили в гнёздах на вершине Чёрной башни, когда сюда впервые пришёл Мокмуриан. Гарпии были достаточно им заинтересованы, чтобы согласиться на союз. Они запретили ему входить в самую Чёрную башню, но пещеры под ней исследовать позволяли.

Эти гарпии — ученицы древнего немертвого монаха, живущего в Чёрной башне. После тысячелетнего одиночества



КРЕПОСТЬ
КАМЕННЫХ
ВЕЛИКАНОВ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
КАМНИ НАД
СЭНДПОИНТОМ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ДОРОГА
НА ЙОРГЕНФИСТ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ПУТЬ В ДОЛИНУ
ЧЁРНОЙ БАШНИ

КАРТА ТРЕТЬЯ:
РЕЧНЫЕ ПЕЩЕРЫ

ЧАСТЬ ЧЕТВЁRTАЯ:
НЕДРА
ЙОРГЕНФИСТА

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ДРЕВНЯЯ
БИБЛИОТЕКА



ГАРПИЯ-МОНАХИНЯ

даже нежити становится тоскливо и хочется завести компаньона. Когда шесть гарпий проникли в башню около двадцати лет назад, Чёрный Монах убил только троих, предложив оставшимся стать его ученицами. Видя в этом возможность избежать гнева мумии, гарпии согласились, но скоро поняли, что древняя наука им по нраву. Сегодня гарпии считают себя стражами Чёрной башни, логова их неживого хозяина. Именно Чёрный Монах решил позволить Мокмуриану использовать это место как базу. Гарпии не знают почему, да и не хотят знать.

Денно и ночью гарпии выполняют свою часть договора с великанами — они тихо поют, и их голоса слышатся на расстоянии всего лишь 75 футов, а великаны не трогают их взамен за помощь в охране ворот от чужаков. Эти гарпии уводят песней существо от крепости, к обрывам. Хотя великаны порой и слышат обрывки песни, они по большей части невосприимчивы к ней (хотя огры и молодые великаны порой падают со скал в результате подозрительных несчастных случаев).

ГАРПИИ-МОНАХИНИ (3)

ОПЫТ 3 200 каждая	КО 7	ПЗ 91 каждая
----------------------	---------	-----------------

Ж, гарпия, монах 6 («Бестиарий», стр. 51).

Принципиальное злое среднее гуманоидное чудовище.

Иниц.: +4; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +12.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 20, врасплох 16 (+1 естественная броня, +4 Лвк, +2 Мдр, +1 монах, +2 отражение, +1 уклонение).

ПЗ: 91 (13 КЗ; 7d10+6d8+26).

Стойкость +11, Реакция +14, Воля +12; +2 против очарования.

Защитные способности: уклонение; Невосприимчивость: болезнь.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 80 футов (средняя манёвренность).

В ближнем бою: град ударов +14/+14/+9/+4 (1d8+3) или 2 лапы +9 (1d4+1).

Особые атаки: град ударов, чарующая песня [СЛ 17], шокирующий кулак [7 / день, СЛ 15].

ТАКТИКА

В бою: эти гарпии любят использовать чарующую песню, чтобы привлечь добычу. Они летают над рекой и заставляют жертв сойти с края обрыва. В ближний бой они предпочитают вступать только в том случае, если они все могут наброситься на одного противника одновременно.

Боевой дух: гарпия улетает в горы, когда количество её ПЗ опускается до 20 или ниже.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, Лвк: 18, Вын: 14, Инт: 7, Мдр: 14, Хар: 15.

БМА: +11; МБМ: +16; ЗБМ: 34.

Черты: Боевые рефлексy, Внушительная стойкость, Жестокий удар, Мастер кулачного боя, Отбивание стрел, Парение, Подвижность, Сокрушительный удар, Уворот, Удар на проходе, Усиленная способность (чарующая песня), Шокирующий кулак.

Навыки: Блеф +9, Внимание +12, Исполнение (пение) +14, Полёт +14, Языкознание +0.

Языки: великаний, всеобщий, тассилонский.

ОС: быстрое перемещение, высокий прыжок, замедление падения 30 футов, запас энергии ци [5 ци, магия], непоколебимый разум, отточенные манёвры, чистота тела.

Снаряжение: кольцо защиты +2.

А7 СТЕНЫ ЙОРГЕНФИСТА (КО 8 НА БАШНЮ)

Стены, окружающие крепость, сложены из огромных камней, скреплённых между собой бесчисленными заклинаниями *преображение камня*. Шириной они 30 футов у основания и не совсем вертикальны — они несколько клонятся внутрь и на высоте 50 футов, на бастиянах, сужаются до 15 футов. Поскольку тут особо не за что ухватиться, для того чтобы взобраться на стену, требуется проверка Лазания со СЛ 30.

Четыре башни имеют площадь 45×45 и высоту 70 футов, а с каждой стороны есть как минимум



КРЕПОСТЬ
КАМЕННЫХ
ВЕЛИКАНОВ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
КАМНИ НАД
СЭНДПОИНТОМ

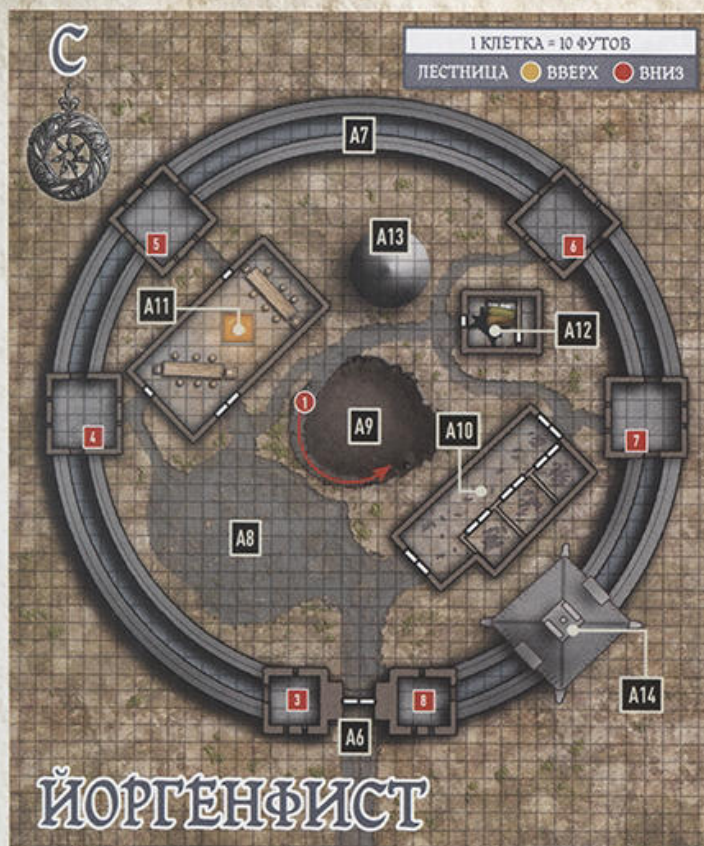
ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ДОРОГА
НА ЙОРГЕНФИСТ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ПУТЬ В ДОЛИНУ
ЧЁРНОЙ БАШНИ

КАРТА ЧЕТВЕРТАЯ:
ЙОРГЕНФИСТ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕДРА
ЙОРГЕНФИСТА

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ДРЕВНЯЯ
БИБЛИОТЕКА



ЙОРГЕНФИСТ

одна бойница для сбрасывания камней. Верхушки у них конические, а внутри с первого этажа (используемого под склад и неосвещённого) поднимается лестница на единственный внутренний этаж на высоте 40 футов.

СУЩЕСТВА: за подходами к Йоргенфисту следят каменные великаны — по одному в каждой из четырёх башен. У каждого под рукой запас из 50 камней, чтобы метать их в приближающегося врага.

**КАМЕННЫЕ
ВЕЛИКАНЫ
(1 НА БАШНЮ)**

ОПЫТ	КО	ПЗ
4 800 каждый	8	102 каждый

(«Бестиарий», стр. 40).

A8 ДВОР ЙОРГЕНФИСТА (КО 11)

Большой участок плотно утрамбованной земли в юго-западном квадранте Йоргенфиста — это двор, где великаны, которым дозволено жить в стенах крепости, устраивают собрания.

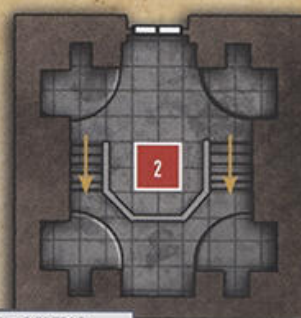
СУЩЕСТВА: отсутствие укрытий бросает вызов любому, кто попытается прокрасться через этот участок. Ещё больше осложняет ситуацию тот факт, что при передвижении здесь днём существует 75%-ный шанс, что какой-нибудь каменный великан затащит сюда не до конца приручённого мамонта. Мамонт всё ещё довольно дик и зол, так что, увидев персонажей, он возмущённо трубит и бросается в бой, к изумлению великана-всадника!

КАМЕННЫЙ ВЕЛИКАН

ОПЫТ	КО	ПЗ
4 800	8	102

(«Бестиарий», стр. 40).

A14: ЧЁРНАЯ БАШНЯ



1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ

A14: СКЛЕП ЧЁРНОЙ БАШНИ



1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ

МАМОНТ

ОПЫТ	КО	ПЗ
6 400	9	133

(«Бестиарий», стр. 248).

A9 ЯМА

Дыра в центре форта служит основным входом в подземную часть крепости каменных великанов. Спуск спиралью уходит в зону Б1 в пещерах под Йоргенфистом. Персонажи, которые спускаются туда, не заботясь о скрытности, быстро привлекают внимание свирепых медведей в зоне Б1 и каменного великана-воителя в зоне Б3 и могут даже встретить сопротивление от великанов, находящихся в окружающих зонах внутри стен Йоргенфиста.

Сама яма глубиной в 80 футов. Пол представляет собой свалку костей и изуродованных тел — гуманоидных, великанских и даже четырёх драконьих (три синих, один красный, все крупные). Стаи ворон, канюков и прочих падальщиков вьются над телами, склёвывая мясо с костей. Осмотр уцелевших трупов показывает, что на всех телах грубо вырезана руна саздра — в случае гуманоидов и драконов — или выжжена на поясице в случае великанов. Тела эти — останки тех, кого Мокмуриан и его ламии принесли в жертву *рунному колодезю* Карзуга. Эти жертвоприношения привлекают толпы к краю ямы, и только в этих случаях в крепости разрешено находиться великанам, не входящим в число любимчиков Мокмуриана.

A10 МАМОНТОВЫ СТОЙЛА (КО 12)



В этом здании воздух спёртый, тёплый и пахнет навозом. У юго-восточной стены находятся три огромных денника, каждый рассчитан на невероятно большое существо.



СУЩЕСТВА: эти стойла предназначены для нескольких косматых мамонтов, на которых ездит великанья кавалерия. В трёх денниках стоит по одному злому шерстистому мамонту.

Проверки Дрессировки или понимания животных со СЛ 20 достаточно, чтобы не дать мамонтам затрубить и привлечь сюда великанов через 1d4+1 раунда. Если мамонтов атакуют, они отбиваются с неожиданной яростью, легко разламывая загоны.

МАМОНТЫ (3)

опыт	КО	ПЗ
6 400 каждый	9	133 каждый

[«Бестиарий», стр. 248].

ТАКТИКА

В бою: мамонты сражаются каждый за себя, трубя и тараня любого персонажа, которого ловят бивнями, в направлении выхода из стойл или, если бой продолжается во дворе, в направлении ямы в зоне А9. Мамонты затаптывают группой, если героям удаётся убить одного из них.

Боевой дух: мамонты сражаются насмерть.

СОКРОВИЩА: сокровищ у мамонтов нет, но их упряжь и сбруя стоят 300 зм за комплект.

A11 ПИРШЕСТВЕННЫЙ ЗАЛ (КО 10)



В этом огромном зале много копчёного мяса, хлеба, бочонков с элем, а также столов и длинных скамей для великанов. В тусклом свете трудно видеть. Свет идёт сквозь открытую дверь и дымоходы в крыше. В середине этого огромного зала трещит очаг.

СУЩЕСТВО: в этом зале полно заготовленных за последние месяцы охотниками и собирателями припасов для грядущей войны. Их охраняет любимый питомец Мокмуриана, матёрый пещерный медведь ростом 14 футов в холке. Его зовут Уголь, и он знает, что любому, кто ростом ниже 8 футов, тут делать нечего. Он вызывающе ревет на каждого чужака и через секунду бросается в атаку. Если в Йоргенфисте ещё не забили тревогу, то медвежий рёв, несомненно, заставит великанов встряхнуться и побежать на защиту крепости.

УГОЛЬ

опыт	КО	ПЗ
9 600	10	172

М, усиленный свирепый медведь («Бестиарий», стр. 185, 295).

Нейтральное огромное животное.

Иниц.: +0; **Восприятие:** нюх, сумеречное зрение; **Внимание** +24.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 8, врасплох 19 (+11 естественная броня, -2 размер).

ПЗ: 172 (15d8+105).

Стойкость +16, **Реакция** +9, **Воля** +8.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: укус +20 (2d6+11), 2 удара когтями +21 (1d8+11 / 19-20 и захват).

Занимаемое пространство: 15 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

ТАКТИКА

В бою: Уголь предпочитает атаковать небольших, а не средних врагов. Он всегда использует сокрушительный удар, получая бонус +6 к проверке урона

и штраф -3 к проверке атаки. Этот медведь знает, что не надо нападать на крупных гуманоидов, и атакует их только при самозащите.

Боевой дух: Уголь сражается насмерть.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 33, **Лвк:** 11, **Вын:** 25, **Инт:** 2, **Мдр:** 12, **Хар:** 10.

БМА: +11; **МБМ:** +24 (+28 при захвате); **ЗБМ:** 34 (38 против сбивания с ног).

Черты: Жестокий удар, Критическое кровотечение, Критическая точность, Сокрушительный удар, Стальная воля, Уверенное владение оружием (удар когтями), Улучшенный критический удар (удар когтями), Эксперт [Внимание].

Навыки: Внимание +24, Плавание +19.

СОКРОВИЩА: у Угля нет сокровищ, но его шкура стоит дорого, даже будучи в порезах и шрамах (но только если она не подпорчена огнём или кислотой). Если шкуру снять аккуратно при успешной проверке Выживания со СЛ 25 или Ремесла (кожевник) со СЛ 12, она стоит 1 200 зм.

A12 МЕДВЕЖИЙ ЗАЛ (КО 11)



Внутри этого каменного строения очень темно — здесь нет окон, лишь одно дымовое отверстие в потолке. Большую часть пространства занимает огромная кровать, заваленная множеством мехов. Внутри на больших полках с почти религиозной тщательностью разложены сотни медвежьих черепов, а также шкура золотого, чёрного и даже белого медведя.

В былые дни каменные великаны и огры плато Сторваль почитали тотемы медведя, а их берсерки и шаманы стремились стать столь же сильными, как свирепые медведи. Хотя племена держат медведей в качестве сторожевых животных и охотничьих спутников, с момента прихода миссионеров Ламашту их больше не почитают. Поначалу Мокмуриан построил и украсил этот зал в стиле племенных традиций, но теперь его армия открыто поклоняется Ламашту или полностью утратила интерес к какой-либо религии.

Из-за утраты интереса Мокмуриан стал использовать это строение как гостевой дом для великанов, с чьими племенами он ищет союза. С холмовыми великанами, ограми и даже большинством племён каменных великанов он так не церемонится — он просто приходит в лагерь, демонстрирует силу, убивая старейшин племени или самых могучих воителей, а затем забирает воинов и недовольных в свою армию. Но к более опасным племенам великанов — например, к знаменитым морозным великанам — Мокмуриан избирает более дипломатичный подход.

СУЩЕСТВА: два морозных великана, посланцы от северных пределов Кодарских гор, возвышающихся над Иррисеном, живут здесь последнюю неделю после заключения союза с Мокмурианом. Их племя

из 30 великанов идёт на юг и должно прибыть в Йоргенфист через несколько недель. Прибытие этих морозных великанов станет сигналом к началу похода на Варисию. До тех пор Исви́г и Йаанск, два брата — морозных великана, проводят время здесь, мрачные и злые от непривычно тёплой для них погоды. Им совершенно неинтересны другие великаны в этих местах. Эти морозные великаны не пойдут вместе со всеми отстаивать крепость, но если чужаки осмелятся сунуться сюда, они нападут сразу же, радуясь хоть какому-то развлечению.

ИСВИГ И ЙААНСК

ОПЫТ	КО	ПЗ
6 400 каждый	9	133 каждый

М, морозные великаны («Бестиарий», стр. 41).

СОКРОВИЩА: братья хранят сокровища в большом меховом мешке, который лежит между их спальными мешками. Сокровища состоят из 998 зм, 1 082 см, трёх зеленовато-коричневых гранатов по 100 зм каждый, платинового кувшина стоимостью 700 зм и литого мифрального идола ревущего медведя стоимостью 500 зм.

A13 ШПИЛЬ (КО 10)



Этот каменный шпиль и всё вокруг него покрывают белые потёки, похожие на полосы краски. Среди этих огромных следов птичьего помета лежат расщеплённые лосиные кости и обрывки шкур. Шпиль сходится до острия на высоте 150 футов, но на высоте 50 футов с северной стороны виднеется отверстие, через которое можно попасть в круглую комнату, в которой свито огромное гнездо.

СУЩЕСТВА: высокий каменный монолитный шпиль в центре — не самое важное строение в замке, но он, будучи 150 футов вышиной, возвышается над стенами и сторожевыми башнями. Этот шпиль — древний тассилонский наблюдательный пункт, ставший любимым гнездовьем для пары частично прирученных птиц Рух. Они гнездятся в комнате 25 футов в диаметре немногим ниже середины шпиля. Птицы Рух служат каменным великанам посланцами, ездовыми животными и стражами, но они по-прежнему жестоки и злонравны.

Днём они, скорее всего, заметят чужаков, приближающихся к замку. По ночам они спят в гнезде, но пронзительно кричат при звуке чужих шагов или шума боя на шпилье, будя всю крепость.

Эти две птицы Рух не нападают на великанов, но если они заметят какого-нибудь гуманоида среднего размера или меньше (или какое-нибудь животное не больше крупного), они кричат и взлетают с гнезда, чтобы спикировать и атаковать, при этом, вероятно, пробудив всю округу.

ПТИЦЫ РУХ (2)

ОПЫТ	КО	ПЗ
6 400 каждая	9	120 каждая

(«Бестиарий», стр. 231).



КРЕПОСТЬ КАМЕННЫХ ВЕЛИКАНОВ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: КАМНИ НАД СЭНДПОИНТОМ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: ДОРОГА НА ЙОРГЕНФИСТ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: ПУТЬ В ДОЛИНУ ЧЕРНОЙ БАШНИ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ: НЕДРА ЙОРГЕНФИСТА

ЧАСТЬ ПЯТАЯ: ДРЕВНЯЯ БИБЛИОТЕКА

ТАКТИКА

В бою: эти птицы Рух предпочитают атаковать существ на земле при помощи атак в полёте и захвата, оставаясь вне досягаемости для ближней атаки. При их 80-футовой скорости полёта это несложно.

Боевой дух: если одна из птиц Рух убита, вторая немедленно улетает в гнездо, сколько бы ПЗ у неё ни осталось. В гнезде птица Рух сражается насмерть.

A14 ЧЁРНАЯ БАШНЯ (КО 13)



Эта башня непохожа на остальные в форте — её архитектурный стиль куда более замысловат и архаичен с виду. В ней есть сходство с другими древними памятниками, усеивающими Варисию. Башня построена из чёрного камня и украшена готескными статуями, стены поросли мхом и лишайником. Она вдвое выше остальных башен, фасад буквально царит над пейзажем.

Чёрная башня — часть древнего строения времён Тассилона, которое некогда называлось Терассийским монастырём. Сама башня служила колокольной и наблюдательным пунктом ордена злобных монахов, поклонявшихся духу Павлина, — таинственно-го культа, чьи ритуалы были тайной для всех, кроме посвящённых. Статуи изображают святых и демонов тассилонского пантеона, хотя они настолько выветрились, что теперь почти неузнаваемы и разглядеть можно лишь едва заметный демонический облик.

У Чёрной башни один вход — большая каменная дверь, которая легко распахивается от прикосновения к северо-западному фасаду. Внутри башни значительно холоднее, чем должно бы быть даже в высокогорье. Каменные стены и пол блестят от тонкого слоя инея, благодаря чему передвигаться в почти пустом помещении довольно трудно (см. правила для наледи на стр. 464 «Основной книги правил»).

Успешная проверка Внимания со СЛ 20 показывает, что в полу в середине комнаты есть крышка люка, тоже покрытая льдом. Как и входная дверь, эта крышка легко открывается, если её потянуть, а за ней ждёт круглая шахта 5 футов в диаметре, уходящая вниз во тьму. Глубина шахты 50 футов, и она выходит в круглый склеп под сводчатым потолком высотой в 20 футов. Здесь пол тоже покрыт льдом и стоит сильный холод («Основная книга правил», стр. 474).

СУЩЕСТВО: единственным обитателем этого чертога является древний тассилонский монах, туго спелёнатый и сохранённый в качестве стража-нежити своим

орденом в последние дни империи. Следующие 10 000 лет Чёрный Монах (как он привык называть себя, когда его неживая плоть почернела) оставался здесь, охраняя территорию монастыря. Когда время разрушило монастырь, от его наземных строений осталась одна Чёрная башня, защищённая той же сохраняющей магией, что укрепляла все великие памятники Тассилона. По иронии судьбы, Чёрный Монах не был посвящённым, которому разрешалось бы входить в библиотеку Терассийского монастыря, построенного именно для защиты библиотеки. В последние несколько тысяч лет охраняемая монахом территория сократилась до этой крохотной комнатки — практически метафора заточения его ума и личности.

Чёрный Монах туго спелёнат — в совершенстве постигнув древний секрет управляемого силой мысли сверхъестественного полёта, он больше не нуждается в ногах. Хотя он не занимал достаточно высокий пост в ордене, чтобы изучать книги в библиотеке, его собраты пожаловали ему высокую честь защищать 18 священных свитков из библиотеки. Эти свитки хранятся в большом железном тубусе, который монах не выпускает из рук.

Чёрный Монах после долгого заточения совершенно сошёл с ума, и любой персонаж, который совершит удачную проверку Внимания со СЛ 29, может услышать, как он бормочет по-тассилонски, постоянно повторяя: «Зелёный свет! Зелёный свет! Зелёный свет!» Глаза его горят зелёным, и он видит лишь боль и ярость после гибели ордена. Раз или два в столетие рассудок Чёрного Монаха проясняется — именно в такой момент он взял в ученицы гарпий и когда ощутил, что безумие вновь подкрадывается к нему, приказал им покинуть его логово и запретил возвращаться. Теперь он считает любого, кто осмелился войти в его гробницу, ворами, ищущими те свитки, которые он столь ревностно охраняет.

ЧЁРНЫЙ МОНАХ

ЧЁРНЫЙ МОНАХ

ОПЫТ	КО	ПЗ
25 600	13	152

М, ацланти, жуткая мумия, монах 11 (*Advanced Bestiary*, стр. 210).

Принципиальная злая средняя нежить (изменённый человек).

Иниц.: +8; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; Вниман-
ие +18.

Аура: отчаяние (30 футов, паралич на 1d4 раунда, испытание Воли со СЛ 22 отменяет эффект).

ЗАЩИТА

КБ: 29, касание 21, врасплох 24 (+8 естественная броня, +4 Лвк, +4 Мдр, +2 монах, +1 уклонение).

ПЗ: 152 (11d8+99).



Постановление о входе и доступе

Предоставить механическому библиотекарю Терассийской библиотеки для получения полного доступа к содержащимся в ней архивам.

Торониться сияющих стражей, поскольку они неуклонно стерегут библиотеку и любой, кто войдет туда, будет считаться вором и вандалом и будет убит.

Произнести вслух имя мастера-архитектора, Виосанзи, прежде чем пытаться войти в бронзовые двери, если желаете избежать их ослепительного гнева.

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
КАМНИ НАД
СЭНДПОИНТОМЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ДОРОГА
НА ЙОРГЕНФИСТЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ПУТЬ В ДОЛИНУ
ЧЕРНОЙ БАШНИЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕДРА
ЙОРГЕНФИСТАЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ДРЕВНЯЯ
БИБЛИОТЕКА

Стойкость +14, **Реакция** +13, **Воля** +11; +2 против очарования.

Защитные способности: сопротивление проводимой энергии +4, уклонение+; **СУ:** 5/—; **Невосприимчивость:** болезнь, особенности нежити, холод, яд.

Слабые стороны: уязвимость к огню.

АТАКА

Скорость: полёт 50 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: град ударов +19/+19/+14/+14/+9/+9 (1d10+10 / 19-20 и фараонова чума).

Особые атаки: град ударов, дыхание смерти, фараонова чума, шокирующий кулак (11 / день, СЛ 19).

Псевдозаклинания (УЗ 11; концентрация +18):

Неограниченно — *зверь-посланник*, *призыв стаи тварей*, *раскалённый металл* (СЛ 19), *управление нежитью* (СЛ 19), *усмирение животных* (СЛ 18).

2 / день — *единение с природой*, *подчинение животного* (СЛ 20), *призыв ос*, *управление ветрами*.

1 / день — *землетрясение*, *ползучая погибель*, *солнечный луч* (СЛ 24), *управление погодой*.

ТАКТИКА

В бою: Чёрный Монах использует Сбивание с ног+ и шокирующий кулак против врагов в ближнем бою, постоянно выводя их из равновесия. Он применяет псевдозаклинания против врагов, которые остаются вне пределов досягаемости его атак в ближнем бою или которых сложно сбить с ног, но никогда не использует *землетрясение*, опасаясь повредить Чёрную башню.

Боевой дух: Чёрный Монах сражается насмерть.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 30, **Лвк:** 18, **Вын:** —, **Инт:** 12, **Мдр:** 18, **Хар:** 24.

БМА: +8; **МБМ:** +21; **ЗБМ:** 41.

Черты: Боевые рефлексы, Живучесть, Мастер кулачного боя, Молниеносная реакция, Сбивание с ног+, Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (безоружный удар), Уворот, Удар на проходе, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (безоружный удар), Шокирующий кулак.

Навыки: Акробатика +18, Внимание +18, Знание (магия) +12, Знание (религия) +15, Колдовство +12, Полёт +15.

Языки: тассиловский.

ОС: алмазное тело, быстрое перемещение, высокий прыжок, замедление падения 50 футов, запас энергии 9 ци, принципиальный, магия, серебро, холодное железо, непоколебимый разум, отточенные маневры, целостность тела, чистота тела.

Снаряжение: пояс силы великана +4, кольцо барана (45 зарядов).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Дыхание смерти (Св): раз в 1d4 раунда Чёрный Монах в качестве основного действия может выдохнуть могильный газ в 30-футовом конусе. Живые существа в области действия должны успешно пройти испытание Стойкости со СЛ 22 или получить 1d4 отрицательных уровней. Если существо погибает от этих отрицательных уровней, оно восстает как зомби-джуджу через 1d4 раунда. Созданный таким образом зомби-джуджу находится под контролем Чёрного Монаха, пока тот не будет побеждён. СЛ испытания зависит от Харизмы Чёрного Монаха.

Отчаяние (Св): все существа в радиусе 30 футов, видящие Чёрного Монаха, должны пройти испытание Воли со СЛ 22 и при провале парализованы ужасом на 1d4 раунда. По завершении эффекта существо



ошеломлено на 1 раунд. Существо, прошедшее испытание (вне зависимости от успеха), невосприимчиво к ауре отчаяния Чёрного Монаха на следующие 24 часа. Это эффект ужаса и паралича, воздействующий на разум. СЛ испытания зависит от Харизмы Чёрного Монаха.

Фараонова чума (Св): проклятие и болезнь — град ударов; **Испытание:** Стойкости со СЛ 22; **Скрытый период:** 1 минута; **Частота:** 1 / день; **Действие:** 1d6 урона Вын и 1d6 урона Хар; **Лечение:** —. Фараонова чума — одновременно и проклятие, и болезнь. После снятия проклятия болезнь не проходит естественным путём и может быть вылечена только магией. При любой попытке воздействовать на это существо заклинанием школы воплощения (исцеление) заклинатель должен пройти проверку УЗ со СЛ 20, при провале заклинание тратится впустую и не срабатывает. Если существо погибает от фараоновой чумы, оно рассыпается в прах и может быть возвращено к жизни только заклинанием *воскрешение* или более могущественной магией. СЛ испытания зависит от Харизмы Чёрного Монаха.

СОЗДАНИЕ ЗОМБИ-ДЖУДЖУ

«Зомби-джуджу» — приобретённый шаблон, который может быть применён к любому живому небестелесному существу.

КО: КО базового существа + 1.

Мировоззрение: любое злое.

Тип: тип существа изменяется на нежить. Оно сохраняет все подтипы базового существа, кроме мировоззренческих и видовых.

Класс брони: бонус к естественной броне увеличивает на +3.

Кости здоровья: замените все КЗ народа базового существа на d8. КЗ, полученные от уровней в классах, остаются без изменений. Зомби-джуджу — нежить, а поэтому использует модификатор Харизмы (а не Выносливости) при определении ПЗ.

Защитные способности: зомби-джуджу получает сопротивление проводимой энергии +4, СУ 5/магия и режущее (или СУ 10, если КЗ 11 или выше) и устойчивость к огню 10. Зомби-джуджу также имеет невосприимчивость к холоду, электричеству и *волшебной стреле*.

Скорость: манёвренность крылатого зомби-джуджу становится скверной. Если базовое существо летало с помощью магии, его скорость полёта не меняется. Остальные типы перемещения не меняются.

Атака: зомби-джуджу сохраняет всё естественное оружие, атаки рукотворным оружием и умеет обращаться с оружием базового существа. Зомби-джуджу также получает возможность использовать крушащий удар, урон от которого зависит от размера зомби-джуджу, но как если бы он был на одну категорию больше.

Способности: Сил +4, Лвк +2. У зомби-джуджу нет Выносливости. Зомби-джуджу — нежить, а поэтому использует модификатор Харизмы (а не Выносливости)

при определении ПЗ, прохождении испытаний Стойкости или в любом другом случае, когда требуется проверка Выносливости.

Черты: зомби-джуджу получает дополнительные черты Улучшенная инициатива и Живучесть.

Навыки: зомби-джуджу получает модификатор народа +8 ко всем проверкам Лазания.

СОКРОВИЩА: свитки, которые стережёт Чёрный Монах, — бесценное сокровище. Даже сам монах не знает, что находится в тубусе, — лишь то, что ему приказано беречь его вместе с содержимым ценой своей жизни и не-жизни. Тубус сделан из адамантина и хитроумно закрыт при помощи нескольких соединённых вращающихся дисков, работающих почти как шифрозамок. Пять последовательных проверок Механики со СЛ 40 позволяют вскрыть замок. Также персонаж, который может читать потассилонски (или может понять десятки рун при помощи проверки Языкознания со СЛ 30), может использовать руны на тубусе для разгадки этой комбинации при пяти успешных проверках Интеллекта со СЛ 20 подряд. Конечно, тубус можно вскрыть силой (твёрдость 20, прочность 60), но при этом уничтожаются 1d4+5 неартефактных свитков внутри (определите, какие именно, случайным образом — оставшиеся фрагменты можно соединить с помощью как минимум 3d6 отдельно сотворённых заклинаний *починка* или 1d4 отдельно сотворённых заклинаний *ремонт* для каждого повреждённого свитка). Заклинание *стук* открывает два замка, так что требуется трижды сотворить это заклинание, чтобы открыть тубус. Сам по себе тубус стоит 1 200 зм, если он целый. Даже если его повредить при открытии силой, он стоит 200 зм.

Содержащиеся в нем свитки все вместе известны как Изумрудный кодекс Терассийского ордена. Это сборник заклинаний и просветлённых ритуалов для поклонения духу Павлина — некогда могущественной религии Тассилонской империи. Кодекс состоит из 18 больших свитков, выполненных на коже виверны, и с ними надо обращаться чрезвычайно осторожно. Чтобы не повредить свиток, требуется проверка Ловкости рук со СЛ 20, в противном случае он рассыпается. Все 18 свитков написаны на тассилонском. Первые девять составляют малый артефакт, называемый *архив анафемы* (см. стр. 436 — эти страницы нельзя уничтожить при неправильном обращении с контейнером или его повреждении). Остальные восемь свитков содержат каждый по сакральному заклинанию: *воскрешение*, *высшее восстановление*, *десница закона*, *истинное воскрешение*, *пир героев*, *регенерация*, *символ шока* и *тайновидение* (все с УЗ 17).

Последний свиток описывает вход в библиотеку (зона В7) и даже содержит пароль, необходимый для того, чтобы обойти стража входа. Этот свиток воспроизведён на стр. 213 в памятке 4–1.





**КРЕПОСТЬ
КАМЕННЫХ
ВЕЛИКАНОВ**

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
КАМНИ НАД
СЭНДПОИНТОМ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ДОРОГА
НА ЙОРГЕНФИСТ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ПУТЬ В ДОЛИНУ
ЧЕРНОЙ БАШНИ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕДРА
ЙОРГЕНФИСТА

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ДРЕВНЯЯ
БИБЛИОТЕКА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ: НЕДРА ЙОРГЕНФИСТА

Пещеры под Йоргенфистом неопытному наблюдателю кажутся созданными природой, но на самом деле это всё, что осталось от верхнего подземного уровня, некогда скрытого под Терассийским монастырем. Лишь один чертог здесь сохранил некое сходство с первоначальным видом — чертог Сэдра в северо-восточном углу комплекса. Остальные осыпались и стали походить на природные пещеры, какими ныне и являются. Мало кто из нынешних обитателей комплекса знает историю того места, которое они называют домом.

Воздух в этих пещерах немного теплее, чем снаружи, но многочисленные крохотные продухи не дают ему застаиваться. Большинство каменных великанов Мокмуриана, набранных из его старого племени, живут на поверхности в зоне А2Ж — эти пещеры используются в первую очередь как мастерские, помещения для обрядов или казармы для командиров армии.

У этих пещер высокие потолки, в среднем 20 футов высотой в туннелях, в то время как в самих пещерах они поднимаются до 40 футов. Стены, пол и потолок неровные и испещрены бороздами и трещинами, но, несмотря на их почти дряхлый вид, весьма крепки — каменные великаны придирчивы к логовам, так что вероятность обвала здесь крайне мала.

Хотя Мокмуриан запретил большинству рядовых великанов армии (включая членов своего бывшего племени) входить в эти пещеры, он всё же назначил четырёх верных ему каменных великанов охранять их. Эти «стражи ямы» подотчётны Галенмиру, полководцу армии Мокмуриана. Пока в Йоргенфисте не поднята тревога, эти великаны, как правило, днём отдыхают в большой пещере в зоне Б4 или ночью спят в казармах в зоне Б10. Когда тревога поднята в пещерах, эти великаны скрываются в зоне Б2, готовые защищать пещеры от чужаков или бежать на звуки боя в иной части комплекса.

Б1 ПЕЩЕРА СВИРЕПЫХ МЕДВЕДЕЙ (КО 10)



На полу этой пещеры свалка из костей. У стены на востоке — три лежки из костей, обрывков тряпок и шкур. В воздухе висит тяжёлый смрад звериного помёта и тухлого мяса.

СУЩЕСТВА: в этой пещере живут три свирепых медведя. В теории они обучены охранять вход, но на самом деле большую часть времени они спят. Если поднимается тревога, кто-то из великанов будит медведей, в противном случае спящие медведи получают штраф –10 к проверкам Внимания, чтобы услышать, как чужаки проходят мимо входа в их пещеру.

**СВИРЕПЫЕ
МЕДВЕДИ (3)**

ОПЫТ	КО	ПЗ
3 200 каждый	7	95 каждый

(«Бестиарий», стр. 185).

ТАКТИКА

В бою: свирепые медведи сражаются, только чтобы защитить вход в пещеру. Поначалу они используют когти и могут попытаться спихнуть врага с подъёма тараном, если положение позволяет. Если персонажи отступают из пещер наверх, медведи позволяют им уйти, несколько раундов рыча и сопя на вершине подъёма.

Боевой дух: свирепые медведи сражаются насмерть.

РАЗВИТИЕ: если бой отсюда переходит на подъём в зону А9, из логова в зоне Б3 на пол ямы в зоне А9 вылезает Галенмир и начинает метать валуны в любого, кто попадётся ему на глаза на подъёме сверху.

Б2 ВХОД СТАРЕЙШИН (КО 12)



Спуск завершается здесь, у входа в пещеру, уводящую под землю. Пол ямы перед ней устлан костями. В нише справа от входа чадит жаровня.

СУЩЕСТВА: если в крепости тревога, то четыре каменных великана — стражи ямы — остаются здесь, двое в западном туннеле и двое в северном. В других случаях этот вход может показаться пустым, но на самом деле здесь персонажей поджидает старейшина великанов Конна, которая прячется в пещере со стороны жаровни.

Конна — старая костлявая великанша. На её плечах — тяжёлые медвежьи шкуры, под рукой копье. Когда она замечает персонажей, она выходит из укрытия и протягивает к ним руки ладонями вверх.

Конна наблюдательна, и с тех пор как она склонилась перед Мокмурианом, она говорит, только когда с ней заговаривают, и выполняет нечастые просьбы Мокмуриана быстро и точно. В результате Мокмуриан привык к её присутствию и не следит за словами, когда она рядом. К настоящему времени она, несомненно, уже знает о налёте на Сэндпоинт, и если известно, что персонажи на подходе к Йоргенфисту, то она ждёт их с нетерпением. Когда Конна видит персонажей, она пытается заговорить с ними, сначала на великаньем, потом на всеобщем. Если персонажи нападают на неё, она тяжело вздыхает и обороняется, пока не сможет выбраться из ямы и переосмыслить действия. Если персонажи соглашаются выслушать её, она быстро переходит к делу.

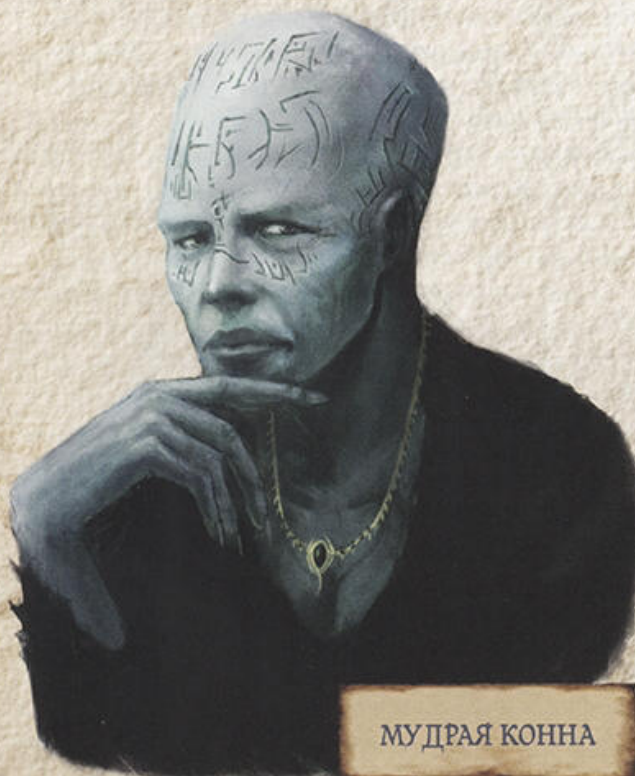
ЯМА И ПЕЩЕРЫ

1 КЛЕТКА = 10 ФУТОВ
ЛЕСТНИЦА ● ВВЕРХ ● ВНИЗ



У меня мало времени, но я знаю, что вы пришли убить Мокмуриана, и в этом я ваш союзник. Пойдёмте со мной туда, где мы сможем поговорить. Я могу вам помочь, а без моей помощи вы найдёте под Йоргенфистом лишь погибель.

Если персонажи идут за ней, она ведёт их в зону Б6, чтобы закончить разговор в присутствии призрачного супруга.



МУДРАЯ КОННА

МУДРАЯ КОННА

ОПЫТ	КО	ПЗ
19 200	12	171

Ж, каменный великан-старейшина, чародей 6 («Бестиарий», стр. 40).

Нейтральный крупный гуманоид (великан).

Иници.: +2; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +20.

ЗАЩИТА

КБ: 29, касание 14, врасплох 26 (+4 броня, +11 естественная броня, +2 Лвк, +2 отражение, -1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 171 (18 КЗ; 12d8+6d6+96).

Стойкость +15, **Реакция** +10, **Воля** +13.

Защитные способности: камнелов+; **Устойчивость:** кислота 10.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: +1 короткое копье +19/+14/+9 (1d8+8) или 2 крушащих удара +18 (1d8+7).

Дистанционная: камень +14 (1d8+10).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Особые атаки: камнемёт (180 футов).

Псевдозаклинания каменного великана-старейшины (УЗ 10; концентрация +14):

1 / день — превращение камня в грязь (СЛ 19), преобразование камня, разговор с камнями.

Псевдозаклинания наследия (УЗ 6; концентрация +10):

7 / день — стихийный луч (1d6+3 урона кислотой).

Известные заклинания (УЗ 6; концентрация +10):

3 (4 / день) — полёт.

2 (6 / день) — блёстки (СЛ 16), опаляющий луч (урон кислотой), расплывчатость.



КРЕПОСТЬ КАМЕННЫХ ВЕЛИКАНОВ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
КАМНИ НАД
СЭНДПОИНТОМ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ДОРОГА
НА ЙОРГЕНФИСТ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ПУТЬ В ДОЛИНУ
ЧЕРНОЙ БАШНИ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕДРА
ЙОРГЕНФИСТА

КАРТА ПЯТАЯ:
ЯМА И ПЕЩЕРЫ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ДРЕВНЯЯ
БИБЛИОТЕКА

1 (7 / день) — *магический доспех, непроглядный туман, приворот (гуманоид) (СЛ 15), пылающие руки (СЛ 15, урон кислотой), шоковое прикосновение.*

0 (неограниченно) — *вспышка (СЛ 14), мелкие фокусы, пляшущие огоньки, починка, призрачный звук (СЛ 14), свет, ступор (СЛ 14).*

Наследие: стихийное (земля).

ТАКТИКА

Перед боем: Конна сотворяет *магический доспех* дважды в день, он всегда действует, пока она не спит.

В бою: основная тактика Конны — затягивать бой. Она использует Защитную стойку, чтобы повысить КБ.

Если у неё есть время, она сотворяет на себя *полёт*.

Боевой дух: Конна не хочет сражаться с персонажами. Её тактика концентрируется на возможности бегства, чтобы она могла исцелиться в укрытии, иным образом попробовать договориться с персонажами и посвятить их в план по уничтожению Мокмуриана.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 25, **Лвк:** 15, **Вын:** 21, **Инт:** 14, **Мдр:** 14, **Хар:** 18.

БМА: +12; **МБМ:** +20; **ЗБМ:** 35.

Черты: Боевые рефлексy, Длительное заклинание, Заклинания без реагентов, Защитная стойка, Молниеносная реакция, Подвижность, Стальная воля, Стальная воля+, Уворот, Удар на проходе.

Навыки: Внимание +20, Знание (магия) +23, Колдовство +23, Лазание +28.

Языки: великаний, всеобщий, драконий, терран.

ОС: талант наследия (замена типа энергии наносящих урон заклинаний на тип энергии наследия).

Боевое снаряжение: *зелье дубовой кожи* +4; **Прочее снаряжение:** +1 короткое копье, *тиара непревзойдённой харизмы* +2, *малое кольцо устойчивости к кислоте*, *кольцо защиты* +2.

КАМЕННЫЕ ВЕЛИКАНЫ (4)

ОПЫТ	КО	ПЗ
4 800 каждый	8	102 каждый

(«Бестиарий», стр. 40).

БЗ ЛОГОВО ВОЕНАЧАЛЬНИКА (КО 12)



Эта пещера выходит на восток, на усыпанный костями пол ямы; шкура свирепого медведя, занавешивающая вход, отдернута, но её можно задёрнуть от сквозняка. Стены также завешены шкурами, ими же устлан пол, на юге они навалены друг на друга, образуя постель.

Шкуры на стенах закрывают выход на западе, уводящий глубже в туннели (отмечен буквой «П»). Чтобы заметить этот выход, находясь внутри комнаты, нужно пройти проверку Внимания со СЛ 15.

СУЩЕСТВО: в этой пещере живёт Галенмир, полководец армии Мокмуриана и его заместитель. Будучи одним из самых старых великанов, подчинившихся Мокмуриану, Галенмир не слишком задумывается о том, за кем он следует, пока у него есть возможность вести других в бой и добывать себе славу.

Когда Мокмуриан выделил Галенмиру эту пещеру, этот гордый великан немного обозлился на то, что его поставили «сторожить дверь». Но тем не менее Галенмир отлично выполняет свои обязанности. В свободное время перед сном он улаживает себя составлением планов на все случаи и ситуации, как только его армия двинется на Варисию.

ГАЛЕНМИР

ОПЫТ	КО	ПЗ
19 200	12	160

М, каменный великан, воин 4 («Бестиарий», стр. 40).

Нейтральный крупный гуманоид (великан).

Иниц.: +1; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +9.



ГАЛЕНМИР



ЗАЩИТА

КБ: 31, касание 10, врасплох 30 (+8 броня, +11 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер, +2 щит).
ПЗ: 160 (16 КЗ; 12d8+4d10+84).
Стойкость +19, **Реакция** +8, **Воля** +10; +1 против ужаса.
Защитные способности: камнелов+, храбрость +1.

АТАКА

Скорость: 40 футов.
В ближнем бою: +3 тяжёлый клевец +25/+20/+15 (1d8+24 / 19-20 / ×4) или 2 крушащих удара +21 (1d8+19).
Дистанционная: камень +16/+11/+6 (1d8+16).
Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.
Особые атаки: камнемёт (180 футов).

ТАКТИКА

Перед боем: Галенмир выпивает зелье героизма и наносит масло тьмы на свой клевец (за исключением тех случаев, когда персонажи не полагаются на свет).
В бою: Галенмир сложил несколько камней перед входом из ямы в логово и использует их против чужаков. Если столкнуться с ним в тесном пространстве, он применяет Таран+, чтобы не дать врагам окружить себя и обеспечить себе тактическое преимущество. Он всегда использует Сокрушительный удар (эти бонусы включены в его параметры, описанные выше).

Боевой дух: хотя Галенмир не трус, он понимает, когда терпит поражение. Если у него остаётся 30 ПЗ или меньше, он выпивает зелье газообразности и просачивается сквозь трещины и разломы в пещере, выбирается из ямы, чтобы собрать группу из восьми каменных великанов и ведёт их в яму на поиски персонажей. Галенмир знает, что Мокмуриан, скорее всего, разозлится из-за нарушения приказа. Он также знает, что его командир разъярится ещё сильнее, если персонажи беспрепятственно войдут в пещеры.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 32, **Лвк:** 13, **Вын:** 21, **Инт:** 12, **Мдр:** 12, **Хар:** 14.
БМА: +13; **МБМ:** +25; **ЗБМ:** 36.
Черты: Быстрое выхватывание, Жестокий удар, Жестокый удар+, Привычное оружие (тяжёлый клевец), Сметающий удар, Сокрушительный удар, Стальная воля, Стальная воля+, Таран+, Уверенное владение оружием (тяжёлый клевец), Улучшенный критический удар (тяжёлый клевец).
Навыки: Верховая езда +12, Внимание +9, Дрессировка +15, Запугивание +15, Лазание +22, Скрытность +10.
Языки: великаний, всеобщий.
ОС: мастерство ношения брони 1.
Боевое снаряжение: зелье героизма, зелье газообразности, масло тьмы; **Прочее снаряжение:** +2 нагрудник, +1 лёгкий стальной щит, +3 тяжёлый клевец, эльфийский плащ, 19 пм, 18 зм, 13 см.

СОКРОВИЩА: по большей части Галенмир вложил богатства в снаряжение, но у него также есть впечатляющая коллекция скальпов и военных трофеев,

включая высушенную голову ярла морозных великанов и 100 бород дварфов (каждая аккуратно свёрнута и закреплена серебряным кольцом стоимостью в 10 зм), куса чрезвычайно тягучей и впечатляюще татуированной кожи болотного великана, а также обломки зазубренных лат двенадцати различных воинов (по 20 зм каждый).

Любимая коллекция Галенмира — 33 аккуратно разложенных щита, на каждом из которых написано имя человеческого, эльфийского или дварфийского героя, побеждённого Галенмиром в бою. Он помнит каждого; любой, кто совершит проверку Знания (высший свет) со СЛ 25, узнает, что один из них принадлежал Анстану Джеггаре, изгнанному бастарду влиятельной семьи Джеггаре из Корвосы. Этот щит, единственный из всех находящихся здесь, — магический +1 ловящий стрелы тяжёлый стальной щит. Если его вернуть семье Джеггаре, они заплатят его полную стоимость в награду (а не обычную половину цены, что дадут за него на рынке).

Б4 БОЛЬШАЯ ПЕЩЕРА ЙОРГЕНФИСТА (КО 12)



В этом огромном чертоге вокруг центрального возвышения стоят четыре больших стола, а на возвышении установлен огромный каменный трон. С потолка свисают резные сталактиты — некоторые похожи на висящие копыта, другие — на драконьи зубы. За рядом сталагмитов на юге мерцает огонь большого очага.

СУЩЕСТВА: если Йоргенфист не поднят по тревоге, четыре стража ямы могут отдыхать в этой пещере, есть, бороться или рассказывать истории. Они не особо внимательны и получают штраф -4 к проверкам Внимания.

КАМЕННЫЕ ВЕЛИКАНЫ (4)

ОПЫТ	КО	ПЗ
4 800 каждый	8	102 каждый

(«Бестиарий», стр. 40).

Б5а КУХНЯ (КО 8)



В восточной части пещеры с треском горит большой очаг. Над ним на брёвнах подвешен железный котёл. Кухонная утварь великанских размеров стоит вдоль южной стены, включая ведра с водой, деревянные подносы для еды и кружки ёмкостью в галлон.

СУЩЕСТВА: в этой комнате всегда, даже поздно ночью, находится смотрительница Грумельда, каменная великанша с особой склонностью к готовке простой еды. Она постоянно поддерживает огонь, готовая сострять любую еду по требованию Мокмуриана. Грумельду мало заботят войны и драки, но если она учует неладное в большой пещере на севере, она несётся туда с длинной железной поварёшкой наперевес.



КРЕПОСТЬ КАМЕННЫХ ВЕЛИКАНОВ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
КАМНИ НАД
СЭНДПОИНТОМ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ДОРОГА
НА ЙОРГЕНФИСТ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ПУТЬ В ДОЛИНУ
ЧЕРНОЙ БАШНИ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕДРА
ЙОРГЕНФИСТА

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ДРЕВНЯЯ
БИБЛИОТЕКА

ГРУМЕЛЬДА

ОПЫТ
4 800

КО
8

ПЗ
102

Ж, каменный великан («Бестиарий», стр. 40).

556 КЛАДОВАЯ



Эта комната — рай для мясоеда: она набита целыми тушами лосей, копчёными окороками оленей и кабанов и огромными мамонтовыми рёбрами. Комната полна всевозможного мяса, несколько меньшим количеством специй и кореньев, а также мешков зерна.

При близком осмотре копчёного мяса можно обнаружить ужасные останки людей, эльфов и даже дварфов. Один маленький бочонок помечен надписью на великаньем: «ЛАКОМСТВА»; внутри в мерзко пахнущем рассоле плавают сотни глаз людей, эльфов и дварфов.

56 СВАТИЛИЩЕ ПРЕДКОВ (КО 8)



Стены этой пещеры расписаны фигурами красного, жёлтого, коричневого и чёрного цвета. Среди них изображения великанов, мамонтов, лосей, оленей и виверн. Некоторые из них трудноразличимы — не то огры, не то дети великанов или даже люди. Дварфы распознаются чётко — великаны топчут фигурки с бородами и маленькими топорами. Простая масляная лампа освещает маленький алтарь в дальнем углу пещеры. С скромные приношения в виде рогов оленей, копыт и обрывков шкур сложены перед алтарём.

Когда Мокмуриан впервые пришёл в эти пещеры, он построил святилище, посвящённое духам предков его народа. Становясь всё более одержимым Тассилоном, он стал терять интерес к религии и, вернувшись из Зин-Шаласта, первым делом принёс тут в жертву Вандаррека, отца его бывшего племени. Ныне свергнутая мать его племени, Конна, ухаживала за этим святилищем после кощунственного жертвоприношения, совершённого Мокмурианом, и только ей известно, что в этом чертоге обитает дух её супруга. Остальные великаны из-за видения избегают этого места.

Если персонаж войдёт в эту пещеру без Конны, видение ведёт себя, как указано ниже в этой сцене. Присутствие Конны успокаивает яростный дух, и пока она в комнате, видение не проявляет себя, разве что порою оживляет одну из фигурок на стене пещеры, и она танцует прямо на грани зрения наблюдателя.

Конна рассказывает персонажам о том, что случилось с её мужем несколько лет назад, затем говорит, что приспешники Мокмуриана избегают этой пещеры из-за призрака. Поскольку дух Вандаррека спокоен в присутствии Конны, это прекрасное место, чтобы

она могла встретиться с персонажами и обсудить, что же нужно сделать с Мокмурианом.

Мало кто сюда приходит, но Конна всё же нервничает и торопится. Она спрашивает персонажей, зачем они пришли в Йоргенфист, но каким бы ни был их ответ, она изо всех сил старается убедить их, что убийство Мокмуриана — решение их проблемы. Она может рассказать персонажам, что Мокмуриан почти всё время проводит в библиотеке на уровне ниже этого, и даже может нарисовать персонажам грубую карту пещер, предполагая, что им лучше подойти к зоне Б14 с запада, а не с севера — пусть этот путь дольше, зато по дороге опасностей меньше. Она просит персонажей по возможности не убивать каменных великанов, если они столкнутся с ними по дороге, но понимает, что персонажи вряд ли послушаются: её сородичи, по её мнению, сами обрекли себя своими деяниями.

Конна не пойдёт с персонажами в первую очередь из-за упрямой приверженности традициям — как только старейшина великанов смещён, он не имеет права напрямую противостоять новому правителю. Но она с готовностью отвечает на вопросы об окружающих пещерах и соглашается сотворить заклинания для персонажей, если они попросят.

Прежде чем попрощаться, Конна с неохотой сообщает героям ещё одну вещь. Она опасается, что Мокмуриан подпал под влияние могучего злого духа — одного из самих Древних Владык. Она слышала, как он наедине с собой шептал его имя — «Карзуг». Это имя Конна помнит по тайным мифам, известным старейшинам. Карзуг был одним из поработителей её народа, и если Мокмуриан стал жертвой этого Древнего Владыки, то опасность, угрожающая Варисии и её народу, намного больше, чем кто-либо понимает.

ВИДЕНИЕ: кощунственное жертвоприношение Вандаррека привязало его к этому месту — его душа не может отправиться в последний путь, пока не будет убит тот, кто совершил это богохульство. До тех пор измученный дух Вандаррека будет обитать в этом чертоге. Через 1d4 раунда после того, как любое существо входит в чертог, рисунки на стене внезапно оживают и складываются в сцены жестокости. Мгновение спустя самое большое изображение словно бы выходит из стены, принимая облик огромного каменного великана. С невероятной скоростью незримые кинжалы сдирают с него кожу и врезаются глубоко в живот, и его обнажённые внутренности истекают чёрной кровью. Он стонет от жестокой муки и пытается сокрушить любого в пределах 20 футов от алтаря окровавленными руками.

ОСВЕЖЁВАННЫЙ ВЕЛИКАН

ОПЫТ
4 800

КО
8

ПЗ
16

Хаотичное нейтральное видение (полусфера радиусом в 20 футов с алтарём в центре).

УЗ: 8.

Обнаружение: Внимание СЛ 15 (чтобы заметить, как изображения на стене начинают двигаться).

ПЗ: 16; **Условие:** приближение; **Перезарядка:** 1 день.

Действие: все существа в пределах 20 футов от алтаря должны успешно пройти испытание Воли со СЛ 18, чтобы не оказаться парализованными ужасом на 1d8 раундов при виде жуткого зрелища освежёванного великана. Те, кто оказался парализован, должны пройти испытание Стойкости со СЛ 18, или число их ПЗ уменьшается до 0, а затем они получают 2d4 дополнительного урона, пока призрачный великан словно бы пытается раздавить их тела.

НАГРАДА: если персонажи заключат союз с Конной, дайте им 24 000 опыта (это равно опыту за победу над Конной и видением Освежёванного великана).



ЭНГА КЕКВИЯ

57a ПЕЩЕРА ЭНГИ (КО 11)



Эта пещера вся в крохотных горках тщательно рассортированного мусора — костей, обломков доспехов, оружия, камней, дохлых крыс и кусков хитина, снятого с больших насекомых. На паре сталагмитов на юго-западе, у четырёхфутовой трещины в стене, ведущей глубже под землю, висит гамак.

СУЩЕСТВО: во время скитаний по плато Сторваль, вскоре после возвращения из Зин-Шаласта, Мокмуриан встретил любопытное создание — кобольда-варвара по имени Энга Кеквия. Поначалу Мокмуриан не обратил внимания на маленькую отважную воительницу, когда та потребовала от него плату за проход по её дороге (по сухому руслу реки), но когда она вонзила оружие в его щиколотку, он понял, что она куда сильнее, чем он думал.

Он был заинтригован и предложил ей место в своей армии, понимая, что для особых поручений ему пригодится такое отважное, сильное и небольшое существо, как Энга. Будучи странницей из далёкого Андорана, Энга пережила немало испытаний, и ей понравилась мысль о работе за деньги.

В настоящее время у Энги двойная роль. Её главная обязанность — защищать этот проход от вредителей и прочих пришельцев. Два-три раза в неделю она совершает вылазку в туннели, чтобы поохотиться и перебить размножившихся там вредителей. Другая её обязанность — служить связью между великанами и племенами красных колпаков, живущих глубоко в пещерах (см. зону 576). Великаны и красные колпаки не слишком любят друг друга, и хотя они и живут по соседству, их владения не перекрываются. Периодически Мокмуриан требует дани и услуг от красных колпаков, и тогда Энга становится его посланцем и сборщиком подати.

Появление людей и других невеликанов озадачивает Энгу, особенно если они попадают в её логово не с юго-западного входа, но она быстро приходит в себя, впадает в безумную ярость и потом атакует. Она не станет спрашивать, имеют право персонажи тут находиться или нет, и даже если персонажи пытаются отвлечь её или обмануть, пытаясь прикинуться союзниками Мокмуриана, воинственная варварша всё равно нападает. Если она притащит людей к Мокмуриану, ей наверняка, кроме жалованья, дадут награду, а заводить новых друзей ей совсем не интересно.

ЭНГА КЕКВИЯ

ОПЫТ	КО	ПЗ
12 800	11	155

Ж, кобольд, варвар 12 («Бестиарий», стр. 157).

Хаотичный злой небольшой гуманоид [рептилоид].

Иници.: +2; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; Внимание +18.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 11, врасплох 19 [+7 броня, +1 естественная броня, +2 Лвк, +1 размер, +2 щит, -2 ярость].

ПЗ: 155 (12d12+72).

Стойкость +14, Реакция +6, Воля +10.

Защитные способности: невероятное уклонение+, чутьё на ловушки +4; **Слабые стороны:** светочувствительность; **СУ:** 5/—.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: +3 короткое копье +22/+17/+12 (1d4+8).

Дистанционная: праща +15/+10/+5 (1d3+5).

Особые атаки: бешеная ярость (27 раундов / день), дары ярости (быстрая реакция, восстановление сил [3d8+7 ПЗ], оборонительная стойка [+3 (уклонение) против атак в ближнем бою], снижение урона+ [+3]).

ТАКТИКА

В бою: Энга отважна и бесстрашна, несмотря на малый рост (или благодаря ему). Она впадает в ярость в первом раунде боя и фокусирует гнев в первую очередь на целителях.

Боевой дух: если у Энги остаётся менее 20 ПЗ, она бежит на юго-запад, надеясь, что её враги заблудятся в лабиринте. Если у неё есть несколько раундов, она устраивает быструю, но смертельную ловушку, снимая ожерелье взрывчатых бусин и оставляя его на полу (при этом забирая одну бусину себе). Затем она отходит примерно на 60 футов и ждёт; как только она видит, что кто-то подходит к ожерелью, она бросает бусину и взрывает всё ожерелье сразу. Затем она возвращается в зону **Б7а** другим путём, чтобы позвать на помощь одну из ламий из зоны **Б13**.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 20, **Лвк:** 15, **Вын:** 18, **Инт:** 10, **Мдр:** 12, **Хар:** 8.

БМА: +12; **МБМ:** +16; **ЗБМ:** 26.

Черты: Бой вслепую, Внушительная стойкость, Живучесть, Сокрушительный удар, Стальная воля, Уверенное владение оружием (короткое копье).

Навыки: Внимание +18, Выживание +10, Плавание +11, Ремесло (капканщик) +17, Скрытность +18.

Языки: всеобщий, драконий.

ОС: быстрое перемещение, пройдоха.

Боевое снаряжение: ожерелье взрывчатых бусин (тип IV);

Прочее снаряжение: +1 нагрудник, +1 баклер, +3 короткое копье, праща и 10 ядер, 11 зм, 12 см, 12 мм.

576 МАЛЕНЬКИЕ ТУННЕЛИ (КО 11)

Узкая трещина в юго-западной стене выходит в лабиринт пещер, который великаны называют Речными пещерами. Эти извивающиеся туннели ведут на юг, в конце приводя к потайной двери в зону **А4**. По пути главный проход пересекают десятки других туннелей, с наклоном вниз уходя во всё более надоедливый лабиринт. Эти туннели населяют всевозможные вредители, крысы, слизняки и прочие твари, но опаснее всех — большой клан злобных красных колпаков.

В этих туннелях столь тесно, что можно и клаустрофобию заработать. Ширина меняется от 3 до 5 футов, сами туннели извиваются друг вокруг друга лабиринтом во все стороны и со множеством тупиков. Вы можете продлевать эти туннели по желанию, но кроме альтернативного входа в пещеры они больше ничем не повлияют на приключение.

СУЩЕСТВА: красные колпаки жили в этих маленьких пещерах десятками лет — некогда они были полновластными хозяевами туннелей, но когда здесь поселился Мокмуриан и убил нескольких из них, им пришлось отступить в Речные пещеры. Они неохотно уступили туннели великанам, надеясь, что Мокмуриану в конце концов надоеет и он уберётся, но сейчас красным колпакам приходится довольствоваться своим новым уделом. Красные колпаки — миниатюрные гномоподобные существа, они носят шипастые железные сапоги и пропитанные кровью остроконечные колпаки. Они сражаются косами, которые по идее и поднять-то не могли бы, учитывая их размер.

Персонажи, которые проведут много времени в этих пещерах, гарантированно встретятся с безжалостным отрядом из пяти красных колпаков. Вторжение в свои владения эти крошки принимают близко к сердцу и весьма ему не рады.

КРАСНЫЕ КОЛПАКИ (5)

опыт	КО	ПЗ
2 400 каждый	6	60 каждый

Нейтральная злая небольшая фея.

Иници.: +8; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +12.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 15, врасплох 16 [+2 броня, +3 естественная броня, +4 Лвк, +1 размер].

ПЗ: 60 (8d6+32); быстрое исцеление 3.

Стойкость +6, Реакция +10, Воля +7.

СУ: 10/холодное железо.

Слабые стороны: неверующий.

АТАКА

Скорость: 60 футов.

В ближнем бою: средняя коса +10 (2d4+10 / ×4), пинок +4 (1d4+6).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, **Лвк:** 19, **Вын:** 18, **Инт:** 16, **Мдр:** 13, **Хар:** 15.

БМА: +4; **МБМ:** +7; **ЗБМ:** 21.

Черты: Бойня, Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (коса), Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +15 [+27 при прыжках], Блеф +13, Внимание +12, Запугивание +10, Знание (природа) +14, Изворотливость +15, Лазание +15, Проницательность +12, Скрытность +19.

Языки: акло, великаний, всеобщий, сильван.

ОС: красный колпак, топот, тяжёлое оружие.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Красный колпак (Св): красный колпак носит маленькую бесформенную шерстяную шапку, раз за разом пропитываемую кровью жертв. Пока он носит колпак, он получает бонус +4 к проверкам урона (включён в параметры выше) и быстрое исцеление 3. Красный колпак



КРЕПОСТЬ КАМЕННЫХ ВЕЛИКАНОВ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
КАМНИ НАД
СЭНДПОИНТОМ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ДОРОГА
НА ЙОРГЕНФИСТ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ПУТЬ В ДОЛИНУ
ЧЕРНОЙ БАШНИ

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ:
НЕДРА
ЙОРГЕНФИСТА

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ДРЕВНЯЯ
БИБЛИОТЕКА



теряет эти бонусы, если колпак снять или уничтожить. Его нельзя передать другому существу. За 10 минут работы можно создать новый колпак на замену старому, но пока красный колпак в качестве основного действия не обмахнёт головной убор в кровь врага, которого помог убить, новый колпак не даёт бонусов.

Неверующий (Экс): озлобленные и богохульные красные колпаки терпеть не могут символы добрых религий. Если противник в качестве основного действия покажет такой символ, то любой красный колпак, который видит его, должен пройти испытание Воли со СЛ 15 или стать напуганным на 1 минуту и попытаться сбежать. Красный колпак, успешно прошедший испытание, потрясён на 1 минуту.

Топот (Экс): красный колпак носит тяжёлые железные сапоги с шипованными подошвами, которые в бою могут быть весьма смертоносным оружием. Красный колпак с помощью сапог может провести атаку пинком в качестве вспомогательной атаки во время полной атаки или во время движения, как если бы у него была черта Удар на проходе.

Тяжёлое оружие (Экс): красный колпак может использовать оружие для средних существ без штрафов.

58 ДУБИЛЬНЯ (КО 11)



Эта комната воняет уксусом, гнилым волосом и ещё чем похуже. В центре комнаты находится большой каменный чан примерно 10 на 10 футов площадью, полный мерзкой на вид жидкости, в которой плавают куски мокрого меха. Вокруг чана стоит с десяток деревянных рам, на которых растянуты кожи и шкуры. В дальнем углу пещеры лежит груда вонючих шкур, ожидающих выделки.

Мокрые шкуры принадлежали медведям; другие, растянутые на рамах, готовы к выносу для размягчения и последующей обработки. Из них сделают куртки и накидки, которые великаны будут носить поверх доспехов, чтобы выглядеть ещё более жутко. Жидкость в чане особенно омерзительна — любой персонаж, который упадёт в неё, должен пройти испытание стойкости со СЛ 14, иначе он будет мучим тошнотой в течение 1d4 раундов.

СУЩЕСТВА: три огра-воина, которых угрозами и насилием заставили быть верными и покорными ламии-жрицы и порой сам Мокмуриан, трудятся здесь каждый день, подготавливая кожи и шкуры для собирающейся наверху армии. Они считают появление персонажей поводом бросить работу и хотя бы несколько минут подражаться, атакуя с гогом и ликующим смехом.

ОГРЫ-ВОИНЫ (3)

ОПЫТ	КО	ПЗ
4 800 каждый	8	104 каждый

(см. стр. 151).

ТАКТИКА

В бою: эти огры рады не только убить персонажей, но и унижить их, потому часто пытаются спихнуть их в чан при помощи тарана.

59 ОРУЖЕЙНАЯ (КО 10)



Стены этой комнаты стёсаны и почти выровнены. Посередине находятся четыре наковальни, на юге пылает большой горн. Гигантские меха стоят возле ряда железных клеток, в каждой из которых лежит груда грязной соломы. Рукоятки мехов тянутся внутрь клеток, позволяя заключённым в них существам работать, не выходя наружу. На севере лежат груды стали и поломанного или погнутого оружия, ожидающего ремонта.

Большинство оружия для грядущей войны выковано в других местах — в лагерях наверху или в племенных кузнях Железных пиков (в случае клана Кригов, например). Эта кузница занимается в основном починкой поломанного оружия.

СУЩЕСТВА: два каменных великана-кузнеца работают здесь, ремонтируя оружие практически по мере его поступления. В клетках у стены находятся пятеро плененных дварфов (все бойцы 1-го уровня), в которых не сразу и признаешь дварфов, поскольку великаны сбрили им бороды ради забавы. Если великанам удалось захватить каких-то неизменных персонажей ведущего в Сэндпоинте и притащить сюда, они могут сидеть в этих клетках вместе с дварфами. Все пленники обессилели, но если их освободить, они с энтузиазмом (пусть это и глупо) хватают поломанное оружие и готовы присоединиться к любой схватке с великанами.

КАМЕННЫЕ ВЕЛИКАНЫ (2)

ОПЫТ	КО	ПЗ
4 800 каждый	8	102 каждый

(«Бестиарий», стр. 40).

НАГРАДА: за каждого освобождённого пленного, о возвращении домой которого побеспокоятся персонажи, дайте 800 опыта — максимум 4 800.

510 КАЗАРМЫ СТРАЖИ ЯМЫ



Туннель здесь расширяется до галереи, стены которой пронизаны блестящими жилами слюды. На севере нагромождены четыре больших груды из шкур, вокруг каждой — кости и объедки.

СУЩЕСТВА: здесь спят четыре стража ямы. Если нет тревоги и стоит ночь, четверо великанов громко храпят на самодельных ложах.

КАМЕННЫЕ ВЕЛИКАНЫ (4)

ОПЫТ	КО	ПЗ
4 800 каждый	8	102 каждый

(«Бестиарий», стр. 40).

511 ЧЕРТОГ САЭДРА (КО 11)

Двери этой комнаты сделаны из камня и украшены огромной резной семиконечной звездой — рунной

саэдра. Сами двери не заперты, но они очень тяжёлые, потому требуется успешная проверка Силы со СЛ 20, чтобы открыть их. Двери со скрипом поворачиваются на древних каменных петлях, шумно оповещая стража комнаты о прибытии персонажей.



Этот огромный чертог вносит неожиданное разнообразие в череду грубых каменных стен пещер. Прямоугольный зал имеет 50 футов в ширину и 100 в длину, с реброобразными выступами, сходящимися сводом на высоте 50 футов. Вместо пола — рыхлый грунт; стена напротив входа украшена гигантским барельефом в виде семиконечной звезды. По всему чертогу, как гигантские столбы, в землю врыты 15-футовые бревна, числом их семь. Их стороны покрыты бесчисленными резными звёздами. На каждом столбе — железное кольцо, с которого свисают цепи с кандалами. Рядом с каждым столбом стоит железная жаровня с тлеющими углями. К каждой жаровне прислонён длинный железный прут с клеймом в виде семиконечной звезды.

Хотя первоначальное назначение этого чертога затерялось в глубине веков, вырезанные здесь руны саэдра сделали его отличным местом для психологической обработки. Когда Мокмуриан вернулся в Йоргенфист, он, его ламии-приспешники и особо злобный великан по имени Локансир не поленились пропустить каждого новобранца через мучительный ритуал, в ходе которого ломался их разум, очищалось тело, а плоть клеймилась руной саэдра. Хотя великаны считали этот ритуал чисто символическим для присоединения к армии Мокмуриана, скрытая цель у него всё же была — при помощи такого же ритуала другие агенты Карзуга готовили души для его *руного колодца*. Когда кто-то из этих великанов умирает, их души идут в копилку грядущего освобождения Карзуга, как и прочие жертвы.

Почва на полу была натаскана стражем чертога, чтобы даже здесь, под землёй, чувствовать себя как дома.

СУЩЕСТВО: среди великанов плато Сторваль периодически появляются те, кто превосходит сородичей. В крови и плоти этих великанов и по сей день живёт древняя магия Тассилона, в результате чего среди этой могучей расы рождаются особенно мощные экземпляры.

Когда Мокмуриан в сопровождении союзниц-ламм направился из Зин-Шаласта в Йоргенфист, он встретил одного из таких потомков Тассилона, холмового великана-кочевника Локансира. Мокмуриан почувствовал в нём величие и сделал ему предложение: вступить в его армию и принять участие в разграблении Варисии, в обмен на что Мокмуриан сделает Локансира богатым и могучим. Они много разговаривали по пути до Йоргенфиста и когда достигли цели, Локансир стал самым близким

и преданным союзником Мокмуриана. Локансира особенно очаровали рассказы Мокмуриана о Зин-Шаласте, и этот тассилонский холмовый великан стал одним из немногих, кому Мокмуриан раскрыл свою истинную цель — пробуждение Карзуга принесением ему в жертву невероятного количества специально подготовленных алчных душ.

С тех пор разум Локансира практически одержим мыслями о Тассилоне, особенно рассказами о том, как древние использовали рунных великанов для контроля над другими великанами. Локансир совершил несколько вылазок в тассилонскую библиотеку (зона В7), но он слишком туп и нетерпелив, чтобы извлечь достаточно знаний из хранящихся там томов. Вместо этого он украсил руки и плечи тассилонскими рунами в попытке сконцентрировать магию, но пока его эксперименты не дали результата. Его нынешнее желание — самому совершить путешествие в Зин-Шаласт, но пока он доволен грядущей войной, поскольку после завоевания Варисии у него будет достаточно времени, чтобы посетить Кодарские горы.

Скорее всего, когда персонажи в первый раз войдут сюда, Локансир будет медитировать в этом чертоге, зарывшись в землю и тем самым становясь совершенно незаметным. Если он замечает чужаков, то ждёт, пока они подойдут поближе к его укрытию, после чего с рёвом поднимается с занесённой для удара дубиной. Если во время налёта на Сэндпоинт кто-то из великанов бежал, захватив кого-то из именных персонажей ведущего, то они находятся здесь, почти без сознания, прикованные к столбам кандалами. Измученные до 0 ПЗ пленники заклеены руной саэдра, выжженной на груди. Ритуал подготовки завершён, и вскоре их должны отправить на жертвоприношение в Яме — это событие падает на дату через несколько дней после появления персонажей в регионе.

Учтите, что параметры Локансира созданы при использовании шаблона «потомка йотунов» из *Advanced Bestiary* — в мире Голариона у этих могучих древних великанов нет имени.

ЛОКАНСИР

ОПЫТ	КО	ПЗ
12 800	11	147

М, потомок йотунов, холмовый великан («Бестиарий», стр. 44; *Advanced Bestiary*, стр. 155).

Хаотичный злой огромный гуманоид (великан).

Иниц.: -2; **Восприятие:** нюх, сумеречное зрение; Внимание +13.

ЗАЩИТА

КБ: 24, касание 6, врасплох 24 (+18 естественная броня, -2 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 147 [14d8+84].

Стойкость +15, **Реакция** +2, **Воля** +6.

Защитные способности: камнелов; **УкМ:** 22.

АТАКА

Скорость: 50 футов.

В ближнем бою: +3 дубина +22/+17 [3d8+19 / 19-20].



**КРЕПОСТЬ
КАМЕННЫХ
ВЕЛИКАНОВ**

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
КАМНИ НАД
СЭНДПОИНТОМ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ДОРОГА
НА ЙОРГЕНФИСТ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ПУТЬ В ДОЛИНУ
ЧЕРНОЙ БАШНИ

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ:
НЕДРА
ЙОРГЕНФИСТА

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ДРЕВНЯЯ
БИБЛИОТЕКА

Дистанционная: камень +7 (2d6+16).

Занимаемое пространство: 15 футов; **Зона досягаемости:** 15 футов.

Особые атаки: камнемёт (120 футов), слияние с землёй, сотрясающий рёв.

ТАКТИКА

В бою: Локансир не слишком умен, что сказывается на его боевой тактике. Он в бою редко передвигается, за исключением необходимости дотянуться до врага, чтобы сокрушить его любимой дубиной. Он не хочет использовать сотрясающий

рёв под землёй, но если у него остаётся менее 50 ПЗ и он не может слиться с землёй, в отчаянии он применяет эту способность.

Боевой дух: Локансир сливается с землёй, если у него остаётся менее 50 ПЗ, и ждёт, когда его быстрое исцеление восстановит ПЗ полностью, прежде чем появиться снова. Если каким-то образом помешать ему использовать эту тактику, он пытается бежать из пещер в Йоргенфист, чтобы найти побольше земли и зарыться в неё. Если он успевает восстановить все ПЗ, он идёт по следу персонажей, горя мстостью.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 33, **Лвк:** 6, **Вын:** 23, **Инт:** 6, **Мдр:** 10, **Хар:** 7.

БМА: +10; **МБМ:** +23; **ЗБМ:** 31.

Черты: Бойня, Бойня+, Критическая точность, Критическое ошеломление, Сокрушительный удар, Стальная воля, Стальная воля+, Таран+, Улучшенный критический удар (дубина), Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +13, Лазание +21.

Языки: великаний.

Снаряжение: +3 дубина.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Слияние с землёй (Св): Локансир может неограниченно сливаться с землёй (не с твёрдым камнем), как при использовании заклинания *слияние с камнем*, за исключением того, что может оставаться в земле сколько пожелает. Заклинание *движение грунта*, сотворённое на его местоположение, изгоняет его из земли, нанося при этом 5d6 урона. Слившись с землёй, он получает быстрое исцеление 1.

Сотрясающий рёв (Св): раз в 1d4 раунда Локансир может издать сотрясающий землю рёв, который действует аналогично заклинанию *землетрясение* в 40-футовом конусе.

512 ПЛЕННЫЕ ДРАКОНЫ (КО 12)

Проход расширяется и уводит в цилиндрическую пещеру, где стены покрыты копотью и подпалинами.

СУЩЕСТВА: здесь содержатся два молодых красных дракона для последующего принесения в жертву Карзугу. Каждый из них уже отмечен руной саздра. Поскольку клеймление мало подходит существам, невосприимчивым к огню, Мокмуриан выгравировал звезду на большой чешуйке на затылке каждого дракона.

Когда их поймали Мокмуриан и Длиннозуб, эти два молодых дракона яростно пытались вырваться. Тем не менее их одолели, заковали и приволокли сюда, а Локансир помог подготовить их к жертвоприношению. Затем ламии-жрицы

ЛОКАНСИР



КРЕПОСТЬ КАМЕННЫХ ВЕЛИКАНОВ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
КАМНИ НАД
СЭНДПОИНТОМ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ДОРОГА
НА ЙОРГЕНФИСТ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ПУТЬ В ДОЛИНУ
ЧЕРНОЙ БАШНИ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕДРА
ЙОРГЕНФИСТА

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ДРЕВНЯЯ
БИБЛИОТЕКА



использовали *приворот (чудовище)*, чтобы расположить к себе драконов, и повторяли этот процесс каждые несколько дней в течение нескольких недель. Теперь драконы считают ламий хозяевами и с гордостью носят руну саздра. Они быстро впадают в гнев, заведя пришельцев, и режут, предупреждая хозяек-ламей, после чего быстро атакуют огненным дыханием.

Оба дракона находятся под влиянием эффекта псевдозаклинания ламий *приворот (чудовище)*. Если дракона освободить от этого эффекта, он быстро понимает, что с ним сделали, и летит в зону **Б13** мстить, покинув бой с персонажами и яростно атакуя любую ламию, которую встречает, прежде чем попытается покинуть пещеры. Драконы не собираются благодарить персонажей за освобождение — они считают достаточной наградой, что не напали на героев. Любой персонаж, который пытается заставить дракона наградить его, будет вынужден вступить с ним в схватку.

ЭКОНТРЕДОР И СУЛАМИНГА

ОПЫТ	КО	ПЗ
9 600 каждый	10	115 каждый

Молодой красный дракон («Бестиарий», стр. 112).

ТАКТИКА

В бою: эти два дракона пытаются поначалу запугать врагов, угрожая зажарить их двумя струями пламени, но если их заставить сражаться по-настоящему, сначала они используют ближние атаки, при этом оба дракона берут в тиски одного воина или другого опасного выглядящего врага.

Боевой дух: под эффектом заклятия оба дракона сражаются насмерть. Если их освободить от эффекта, они пытаются улететь в глушь, если у них остаётся 40 или меньше ПЗ.

Б13 ПЕЩЕРА ЛАМИЙ-ЖРИЦ (КО 13)



В воздухе этой пещеры висит тяжёлый аромат благовоний, от которого пещера кажется подёрнутой дымкой, почти призрачной, а от благовоний на языке возникает еле ощутимый металлический привкус. Слышатся тихие песнопения — глубокие переливчатые голоса странно умиротворяют. Стены пещеры расписаны ярким спиральным синим и пурпурным узором, но тут и там из тёмного рисунка скалится ярко-красный угловатый символ, изображающий трёхглазое шакалоподобное существо. Повсюду со стен глядят гиены с пастьми, полными костей, и длиннохвостые рогаые крысы. У одной из стен стоит большой каменный блок, залитый свежей кровью.

Хотя большинство ламий-союзниц Мокмуриана ушли в большой мир, готовить Варисию к пробуждению Карзуга, две жрицы Ламашту остались и обосновались в этой пещере, чтобы служить Мокмуриану советницами и помогать чем могут. Даже Мокмуриан не знает, что эти ламии регулярно общаются с собственными зловещными хозяевами в Зин-Шаласте при помощи заклинания *послание*, регулярно, пусть и вкратце, сообщая об успехах Мокмуриана.

Апока ламии-жрицы превратили эту пещеру в храм, посвящённый Матери чудищ, Ламашту. Успешная проверка Знания (религия) со СЛ 15 позволяет опознать трёхглазого шакала как символ Ламашту, в то время как изображение клыкастых нетопырей и рога-той двуглавого змеи при успешной проверке Знания

(религия) со СЛ 25 распознаются как символы Да-клау-Сара и Мурната, зарождающихся демонических владык, служащих Ламашту в её царстве в Бездне.

СУЩЕСТВА: здесь живут две ламии-жрицы, Селеваль и Зальсар. Они встречают незваных гостей храма с холодным изумлением, словно попытка вступить на эту священную землю — какая-то неуместная шутка. Селеваль с усмешкой на прекрасном лице спрашивает, готовы ли персонажи отдать души Ламашту, а Зальсар царапает когтями каменный пол с неприятным звуком скрежета железом по стеклу. Ни одна из ламий не ждёт, что персонажи будут долго разговаривать, что и хорошо для них — они слишком давно не пробовали человечинки и жаждут исправить это упущение.

СЕЛЕВАЛЬ И ЗАЛЬСАР

ОПЫТ	КО	ПЗ
12 800 каждая	11	161 каждая

Ж, ламии, жрицы Ламашту 8 («Бестиарий», стр. 166).

Хаотичное злое крупное гуманоидное чудовище.

Иници. +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +27.

ЗАЩИТА

КБ: 27, касание 16, врасплох 22 (+4 броня, +7 естественная броня, +4 Лвк, +2 отражение, -1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 161 [17 КЗ; 9d10+8d8+76].

Стойкость +13, **Реакция** +14, **Воля** +21.

АТАКА

Скорость: 60 футов.

В ближнем бою: +2 фальшион +22/+17/+12 (2d4+11 / 15-20), 2 удара когтями +15 (1d4+3) или атака касанием +20 (потеря 1d4 Мудрости).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 5 футов.

Особые атаки: божественная сила (6 / день, негативная энергия, 4d6, СЛ 17), коса зла (4 раунда, 1 / день), мощь богов (+8, 8 раундов / день).

Псевдозаклинания ламии (УЗ 9; концентрация +12):

Неограниченно — изменение облика, чревоуверение (СЛ 14).

3 / день — внушение (СЛ 16), зеркальное отражение, полноценный образ (СЛ 16), приворот (чудовище) (СЛ 17).

1 / день — глубокий сон (СЛ 16).

Псевдозаклинания сферы (УЗ 8; концентрация +15):

10 / день — прилив сил (+4), прикосновение зла (4 раунда).

Подготовленные заклинания (УЗ 8; концентрация +15):

4 — нечестивая погибель^{сф} (СЛ 21), послание, свобода движений, яд (СЛ 21).

3 — волшебное одеяние^{сф}, исцеление тяжёлых ранений (2), преобразование камня, рассеивание магии, слепота/глухота (СЛ 20).

2 — бычья сила^{сф}, исцеление серьёзных ранений (3), паралич (гуманоид) (СЛ 19), погребальный звон (СЛ 19).

1 — защита от добра^{сф}, исцеление лёгких ранений (3), милость божества, приказ (СЛ 18), убежище (СЛ 18).

0 (неограниченно) — божественное наставление, обнаружение магии, починка, чтение магических текстов.

^{сф} заклинание сферы; **Сферы:** зла, силы.

ТАКТИКА

Перед боем: каждая ламия в начале дня сотворяет волшебное одеяние — если персонажи попадают в эту пещеру после захода солнца, действие заклинания закончилось. Если ламии слышат на севере или юге звуки схватки с драконами или троллями, они тратят несколько раундов на подготовительные заклинания (свобода движений, бычья сила, зеркальное отражение и, наконец, защита от добра), прежде чем двинуться в соседнюю комнату и вступить в бой.

В бою: каждая ламия сотворяет милость божества в первом раунде боя, затем вступает в ближний бой. Они сосредотачиваются на одной и той же цели, причём одна ламия совершает атаки в ближнем бою, в то время как вторая творит заклинания на цель, затем в следующий раунд они меняются. Ламии беспощадны, и если число ПЗ одной становится отрицательным, вторая незамедлительно использует погребальный звон на умирающую сестру.

Боевой дух: если у ламии остаётся 40 ПЗ или меньше, она пытается сотворить убежище, затем исцеляет себя магией, пытаясь в то же время увеличить расстояние между собой и персонажами. Если у ламии осталось 20 ПЗ, она попытается сбежать в другую комнату комплекса, где может найти себе союзника в помощь.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 22, **Лвк:** 18, **Вын:** 18, **Инт:** 11, **Мдр:** 24, **Хар:** 16.

БМА: +15; **МБМ:** +22; **ЗБМ:** 39 (43 против сбивания с ног).

Черты: Боевая магия, Жестокий удар, Избирательная божественная сила, Молниеносная реакция, Подвижность, Стальная воля, Уворот, Удар на проходе, Улучшенный критический удар (фальшион).

Навыки: Блеф +20, **Внимание** +27, **Знание (религия)** +12, **Колдовство** +11, **Языкознание** +4.

Языки: великаний, всеобщий, демонический.

ОС: уменьшенное оружие.

Снаряжение: искусно сделанный кожаный доспех, +2 фальшион, тиара безграничной мудрости +2, кольцо защиты +2.

СОКРОВИЩА: на алтаре стоят две украшенные мифралом серебряные курильницы, каждая из которых стоит 400 зм.

Успешной проверки Внимания со СЛ 25 достаточно, чтобы заметить, что алтарь несколько раз сдвигали. Успешная проверка Силы со СЛ 20 позволяет персонажам сдвинуть его в сторону и открыть маленькую нишу в полу. В ней лежат несколько нечестивых книг, где полно инструкций по потрошению, обезглавливанию, утоплению и прочим методам умерщвления всех основных типов великанов и гуманоидов, особенно для ритуальных убийств и жертвоприношений. Во многих из этих кошмарных способов описано вскрытие живота жертвы, внедрения туда какой-нибудь маленькой голодной твари вроде крысы, а затем магического исцеления раны в животе так, чтобы тварь была вынуждена прогрызть себе путь на свободу в своеобразном

рождении на свет. Эти ужасные книги роскошно иллюстрированы талантливым (но безумным) художником и все вместе стоят 500 зм. Любог, кто просматривает эти свитки, обнаруживает, что последний является свитком снятия проклятия.

614 ТРОЛЛИ-УГНЕТАТЕЛИ (КО 12)



Стены этого коридора увешаны шкурами. К юго-востоку туннель сужается и резко уходит вниз.

Достаточно проверки Внимания со СЛ 20, чтобы заметить, что за этими шкурами скрыты отверстия шириной в 1 фут, ведущие в более обширные пещеры за стенами. Если шкуры сдвинуть в сторону, эти отверстия ясно видны.

СУЩЕСТВА: здесь на страже стоит пара довольно жестоких и тупых троллей. Некогда они были слугами в племени каменных великанов Каварватти, и теперь Мокмуриан платит им гроши (но этого достаточно, чтобы им нравилась работа) за охрану прохода в самую тассилонскую библиотеку. Они сторожат по очереди — один постоянно всматривается через отверстия за висающими шкурами, пока второй спит. Если тролль замечает персонажей, он ждёт, пока один из них подойдёт на расстояние досягаемости к его стене, а затем пыряет его +2 *рункой*, возбуждённо ревя. Второй тролль просыпается и также атакует с другой стороны одним раундом позже, поскольку ему легче напасть на персонажа, который пьтится от первой стены.

ХУРЕК И ДУРЕК

ОПЫТ	КО	ПЗ
9 600 каждый	10	136 каждый

М, тролль, воин 5 («Бестиарий», стр. 260).

Хаотичный злой крупный гуманоид (великан).

Иниц.: +7; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; **Внимание** +10.

ЗАЩИТА

КБ: 25, касание 12, врасплох 22 (+8 броня, +5 естественная броня, +3 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 136 (11 КЗ; 6d8+5d10+82); регенерация 5 (кислота или огонь).

Стойкость +16, **Реакция** +6, **Воля** +6; +1 против ужаса.

Защитные способности: храбрость +1.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: укусы +17 (1d8+9), 2 удара когтями +18 (1d6+11) или +2 *рунка* +19/+14 (2d6+16 / x3).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов (20 футов для *рунки*).

Особые атаки: мастерство владения оружием (естественное +1), раздирание (2 удара когтями, 1d6+7).

ТАКТИКА

В бою: тролли атакуют +2 *рунками* сквозь узкие окошки, пока могут, получая бонус +4 (укрытие) к КБ и испытаниям Реакции против врагов, атакующих из центрального

прохода. Как только кому-нибудь удаётся забраться в одну из боковых пещер, тролли бросают *рунки* и продолжают сражаться зубами и когтями. Троллы не координируют атак каким-либо образом, просто сражаются, пока могут.

Боевой дух: эти тупые троллы слепо верят в то, что выживут благодаря регенерации. Они сражаются насмерть, даже если у врага есть кислота и огонь.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 26, **Лвк:** 16, **Вын:** 25, **Инт:** 6, **Мдр:** 13, **Хар:** 6.

БМА: +9; **МБМ:** +18; **ЗБМ:** 31.

Черты: Привычное оружие (*рунка*), Привычное оружие (удар когтями), Сокрушительный удар, Стальная воля, Стальная воля+, Уверенное владение оружием (*рунка*), Уверенное владение оружием (удар когтями), Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +10, Лазание +14.

Языки: великанский.

ОС: мастерство ношения брони 1.

Снаряжение: +2 *нагрудник*, +2 *рунка*.

СОКРОВИЩА: у каждого из этих омерзительных стражей на поясе висит мешок грязного, захватанного троллями добра — плата от Мокмуриана за работу. В мешке у Хурека большая коллекция цветных, полосатых, блестящих, но совершенно ничего не стоящих камешков весом всего в 100 фунтов. Без проверки Оценки со СЛ 15 эти камни легко можно принять за ценный агат, оникс и мифрал различных видов. У Дурека же настоящее сокровище — разномастные куски доспехов и шлемов, а также череп свирепого медведя. Среди доспехов находится небольшой кольчужно-латный доспех, искусно сделанный нагрудник, шесть кольчужных рубах и +1 *латная рукавица призрачного касания*. У одной из кольчужных рубах, неведомо для троллей, есть в подбое потайной кармашек, который можно обнаружить при проверке Внимания со СЛ 30. В кармане находится *самоцвет элемента воздуха*.

615 БИБЛИОТЕЧНЫЙ ТУННЕЛЬ



Стены этого туннеля уходят здесь глубже в землю, хотя грубость их очертаний с каждым шагом уменьшается — чем глубже уходит туннель, тем больше кажется, что камень обрабатывали.

Из зоны 614 вниз сквозь скалу уходит спиралью туннель шириной в 10 футов. Через несколько сотен футов стены выглядят уже как вполне обработанный камень, и туннель выводит к зоне В1 — входу в древнюю тассилонскую библиотеку, уцелевшую ещё со времён империи. Она расположена примерно в 800 футах под Чёрной башней, и некогда туда можно было попасть через башню, но туннели, связывавшие их, давно обрушились. Страх перед Мокмурианом и странными чудовищами, охраняющими нижний уровень, не дают обитателям ямы и пещер спускаться по этим туннелям.



КРЕПОСТЬ
КАМЕННЫХ
ВЕЛИКАНОВ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
КАМНИ НАД
СЗНДПОИНТОМ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ДОРОГА
НА ЙОРГЕНФИСТ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ПУТЬ В ДОЛИНУ
ЧЕРНОЙ БАШНИ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕДРА
ЙОРГЕНФИСТА

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ДРЕВНЯЯ
БИБЛИОТЕКА



1-2-3-4-5

ЧАСТЬ ПЯТАЯ: ДРЕВНЯЯ БИБЛИОТЕКА

ТЕРАССИЙСКИЕ МОНАХИ-ВОЛШЕБНИКИ, ХРАНИВШИЕ ЭТУ БИБЛИОТЕКУ, НЕ БЫЛИ НАПРЯМУЮ СВЯЗАНЫ С РУННЫМ ВЛАСТИТЕЛЕМ КАРЗУГОМ, ХОТЯ РЕГУЛЯРНО ПЛАТИЛИ ЕМУ ДАТЬ. ОНИ ПОКЛОНЯЛИСЬ ДУХУ ПАВЛИНА, БОГУ УЧЁНЫХ, ЧЬИ ЦЕЛИ БЫЛИ ТАЙНОЙ ДАЖЕ ДЛЯ МНОЖЕСТВА ПОЧИТАТЕЛЕЙ — ТОЛЬКО САМЫЕ ВЕРНЫЕ ЗНАЛИ ЕГО ИСТИННОЕ ИМЯ. ЭТИ МОНАХИ, УЧЁНЫЕ И ВОЛШЕБНИКИ, ОБИТАВШИЕ В ТЕРАССИЙСКОМ МОНАСТЫРЕ, ИМЕЛИ ДЕЛО С ДЬВОВОДАМИ, ТВАРЯМИ С ИЗВРАЩЁННЫМИ ВКУСАМИ И ДРУГИМИ СТРАННЫМИ СУЩЕСТВАМИ, ЗНАНИЯ О КОТОРЫХ НЫНЕ ЗАБЫТЫ.



Эта уцелевшая часть Терассийского монастыря оставалась невредимой в течение веков. Она была сокрыта в стенах, охраняемых той же магией, что оберегает все тассилонские монументы Варисии от эрозии и разрушения. То и дело эти строения обнаруживали исследователи и грабители могил, но большинство из них погибли от рук зловещих стражей, что по-прежнему обитают в этих залах. До Мокмуриана ни у кого не оказалось достаточной волшебной силы, чтобы заявить претензии на бесценный клад знаний, заключённый в этих стенах.

Эти туннели заметно отличаются от тех, что были наверху, а также совершенно не похожи на великанскую архитектуру самого Йоргенфиста. Персонажи, которые успешно проходят проверку Знания (инженерное дело) со СЛ 20 и которые уже бывали в тассилонских развалинах (например, в Катакомбах Гнева или на нижнем уровне острова Чертополоха), понимают, что архитектурный стиль этих туннелей определённо тассилонский. Необычным элементом здешней архитектуры являются скруглённые углы. Тайна этой особенности раскроется ниже, в зоне В1.

Высота потолков в библиотеке в среднем достигает 20 футов в коридорах, а в залах доходит до 30 футов. Здесь нет никакого освещения, если в тексте не указано иначе. В некоторых местах древняя сохраняющая магия ослабла, из-за чего участки библиотеки обвалились. Попытки раскопать эти участки должны быть опасными и трудоёмкими — попытайтесь дать персонажам понять, что легче пойти по пути наименьшего сопротивления, но если они будут настаивать на раскопках, шум наверняка привлечёт стражей и чудовищ из других зон.

В1 ВХОД



Постепенный переход от природной пещеры к рукотворным туннелям заканчивается после долгого винтового спуска в глубину. Там, где стены стыкуются, острые углы стёсаны до гладких, но узких арок, несколько смягчающих переход от стены к стене или к полу и потолку. При отсутствии чётких границ комнат это место кажется несколько чуждым.

Стены комплекса были скруглены, чтобы защитить это место от особого типа потусторонних существ, с которыми часто приходилось иметь дело терассийским монахам. Речь идёт о загадочных существах, населяющих углы времени и совершенно отличных от основной массы других форм жизни, населяющих изгибы. Они известны как псы Тиндалоса. Сумев даже самую малость скруглить углы комнат, древние защитили себя от нападения на случай, если во время и без того опасного общения с этими чудовищами что-то пойдёт не так.

Скандериг, который обитает в зоне В5, постоянно перемещается в каменных стенах библиотеки. Хотя его первая встреча с персонажами задана сценарием в зоне В5, теоретически он может атаковать героев в любой точке, как только они начнут обследовать библиотеку. Используйте скандерига, чтобы они держали ухо востро.

В2 ПОКОЙ УМЕНЬШЕНИЯ (КО 11)



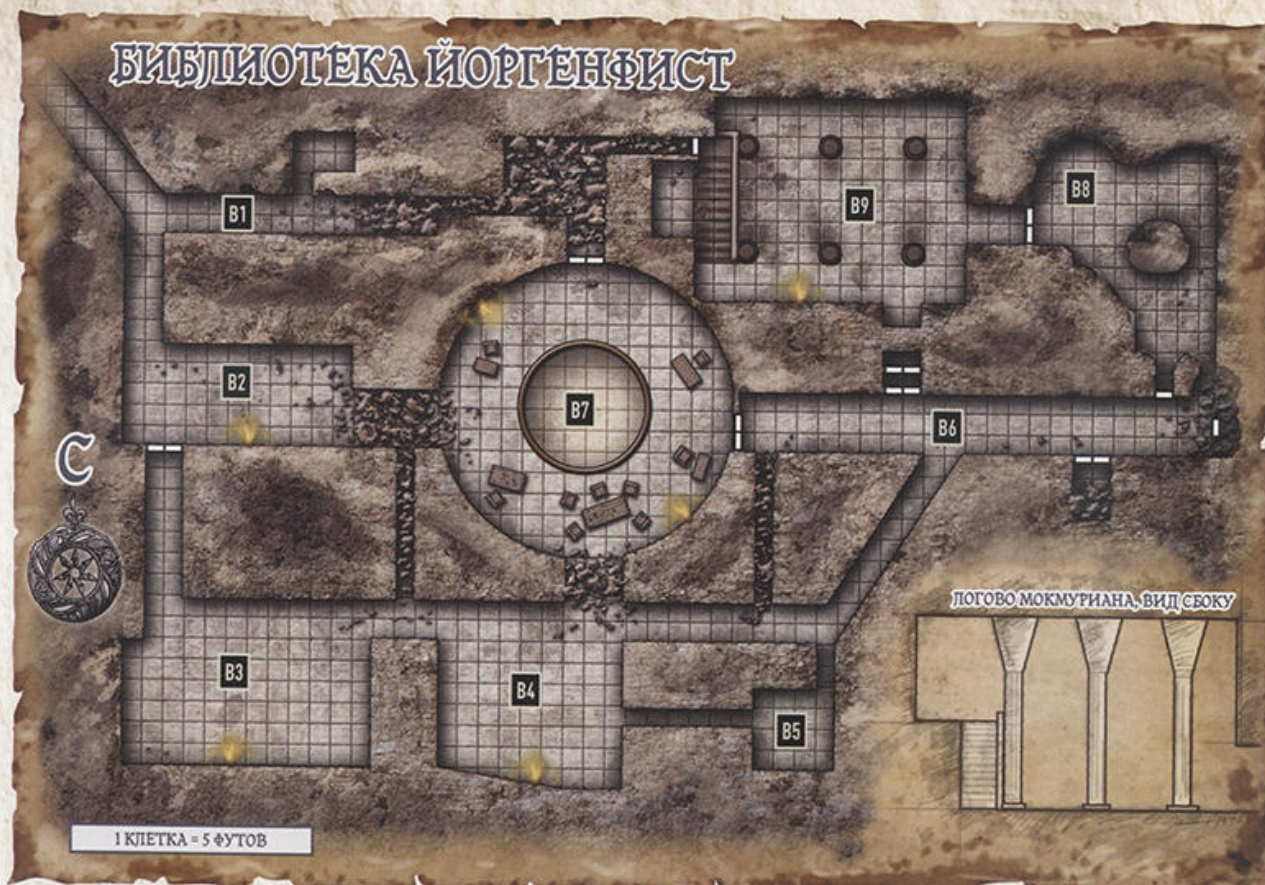
В южной стене этой комнаты находятся двустворчатые двери. Пол сделан из блестящего полированного чёрно-серого мрамора. На востоке, вероятно, был ещё один выход, но он давно обвалился. Но ничто в комнате не сравнится с любопытным эффектом её стен — если заглянуть внутрь, то почему-то невозможно судить об её истинных размерах. Если смотреть на стену прямо, она остаётся на месте, но краем глаза стены повсюду кажутся уходящими в бесконечность, словно сама комната каким-то образом отделена от физического существования. Сполухи бледного света, пробегающие по стенам, лишь усиливают этот дезориентирующий эффект.

Эта странная светящаяся энергия — проявление мощной ловушки, действующей в этой комнате. Эта энергия создаёт тусклое освещение, но достаточно сбивает с толку, чтобы дать штраф -2 ко всем проверкам Внимания, совершаемым в комнате.

СУЩЕСТВО: этот покой — сторожевой пост тучного великана, покрытого шрамами в виде тассилонских



БИБЛИОТЕКА ЙОРГЕНФИСТА



рун. Когда-то он был холмовым великаном — солдатом, который попытался дезертировать, заподозрив, что у Мокмуриана есть скрытые планы. Когда его выдали собственные собратья, Мокмуриан наказал его, превратив в рунного раба при помощи котла рунного порабощения, чтобы обеспечить его верность и последующую смерть.

Рунный раб-великан носит тяжёлый нагрудник из шкуры, слегка сутулится, у него блеклые тонкие волосы. Его руки и ноги перекручены, а чудовищно переразвитые мускулы перекатываются под слишком туго натянутой кожей. Поскольку ловушка комнаты на него не действует, великан прячется от взгляда у северной стены и не виден из северного коридора. Он быстро атакует первого, кто его замечает. Учтите, что рунный раб уже подвергался эффектам ловушки в этой комнате и с тех пор давно восстановился — но если он выходит из комнаты и входит обратно, эффект снова может на него подействовать.

ХОЛМОВОЙ ВЕЛИКАН — РУННЫЙ РАБ

ОПЫТ 4 800	КО 8	ПЗ 95
---------------	---------	----------

(см. стр. 427).

ЛОВУШКА: вся эта комната на самом деле — хитроумная ловушка. Искажённые размеры комнаты — единственное свидетельство того, что внутри что-то не так. Любой, кто вступает в комнату, должен немедленно пройти испытание Воли со СЛ 23, или он дезориентируется в пространстве, и ему становится трудно оценивать расстояния. При провале

персонаж мучим тошнотой в течение 1d4 раундов. Что хуже, любой гуманоид в этой комнате должен также пройти испытание Стойкости со СЛ 23, чтобы не уменьшиться в размерах на одну категорию, как в случае эффекта заклинания *уменьшения гуманоида*. Этот эффект длится 24 часа, но может быть снят при помощи *увеличения гуманоида* или успешным *рассеиванием магии*.

ПОКОЙ УМЕНЬШЕНИЯ

ОПЫТ 9 600	КО 10
---------------	----------

Тип: магическая; **Внимание:** СЛ 34; **Механика:** СЛ 34.

Условие: приближение; **Перезарядка:** автоматически.

Действие: эффект заклинания (*массовое уменьшение гуманоида*, повышенное до 9 круга; испытание Стойкости со СЛ 23 отменяет; УЗ 20) и тошнота на 1d4 раунда (испытание Воли со СЛ 23 отменяет); несколько целей (все существа в комнате; максимум 20 существ за раз).

В3 КОТЁЛ ВЕЛИКАНОВ (КО 11)



По стенам этого чертога полосами идут руны, а сам он подсвечен тревожным красным пламенем, горящим в неглубоком очаге в центре комнаты. Над ним помещён огромный железный котёл, на стенках которого выгравированы семиконечные звёзды. От бурлящего содержимого котла поднимается дым, и вокруг треножника, на котором стоит котёл, разбросаны человеческие кости и шматки высушенной плоти.



Этот котёл в 12 футов высотой — мощный магический артефакт, который Мокмуриан нашёл здесь во время первого похода в библиотеку. Лишь вернувшись из Зин-Шаласта, он раскрыл его тайну. Этот артефакт известен как *котёл рунного порабощения* и был создан древними тассилонскими волшебниками для превращения непокорных великанов в верных рабов, более эффективных строителей монументов. Волшебники-монахи монастыря только закончили его изготовление и готовились отослать его Карзугу в подарок, когда их миру настал конец.

Теперь Мокмуриан знает, как использовать *котёл рунного порабощения*, и ищет способы, как бы применить его для усиления армии. Пока он планирует взять котёл с собой в поход и использовать его для оживления павших великанов, чтобы вернуть их в строй.

Этот котёл является злым артефактом, и его дым ослабляет персонажей с добрым мировоззрением — подробности см. на стр. 438.

СУЩЕСТВО: одним из сокровищ, обнаруженных Мокмурианом в библиотеке, была *книга каменного голема* — воистину редкая находка, поскольку Мокмуриан жаждал научиться создавать подобных существ. Созданный им каменный голем стережёт этот чертог — неуклюжая тварь с черепообразным лицом и светящимися голубым сиянием рунами на лбу. Голем нападает на всех, кто входит в комнату, кроме великанов. Гуманойдов, увеличенных

до 8 футов или выше, он считает великанами, что позволяет существам таким образом маскироваться и проходить беспрепятственно.

КАМЕННЫЙ ГОЛЕМ

ОПЫТ	КО	ПЗ
12800	11	107

[«Бестиарий», стр. 67].

В4 ГАЛЕРЕЯ ОБЕЗГЛАВЛЕННОГО ВЛАСТЕЛИНА (КО 12)



Холод в этом помещении не столь сильный, чтобы полы и стены заиндевели, но дыхание выходит облачком пара. В самом помещении находится несколько крупных комплектов доспехов, надетых на не то замёрзших, не то сохранённых в холоде огров, троллей и холмовых великанов, словно бы собирающихся на войну.

СУЩЕСТВА: пять комплектов доспехов в этой комнате на самом деле надеты на пять немертвых стражей, поставленных здесь Мокмурианом. Предводителем этой нежити является обезглавленный властелин-зомби, которого Мокмуриан сотворил из трупа могучего вождя огров. Эта фигура почти в 11 футов ростом облачена в латы и в каждой руке держит жуткую с виду секиру. Наиболее ужасно то, что у фигуры

нет головы — только кровавый обрубок шеи. Этого огра зовут Обезглавленным властелином, и его голову Мокмуриан хранит в зоне В9, где он может разговаривать с ней — она передаёт ему всё, что происходит с телом. Если Мокмуриан берёт голову в руки и заглядывает в её немертвые глаза, он даже может наблюдать события, словно бы глазами самого Обезглавленного властелина, как будто у того голова всё ещё на плечах. Четыре фигуры возле Обезглавленного властелина были холмовыми великанами, которых Мокмуриан выставил против того по одному, чтобы посмотреть, каков он будет в бою. Когда эти великаны погибли от гнева властелина, они восстали как зомби под его контролем.

Обезглавленный властелин стоит на страже у западного входа в комнату. Если какой-нибудь нарушитель приблизится, он терпеливо ждёт, пока тот сделает первый шаг, а его голова предупреждает Мокмуриана и вкратце описывает незваных гостей.

ОБЕЗГЛАВЛЕННЫЙ ВЛАСТЕЛИН

ОПЫТ	КО	ПЗ
12 800	11	126

М, быстрый зомби, огр, немертвый владыка, воин 6 («Бестиарий», стр. 145, *Tome of Horrors Complete*, стр. 748).

Нейтральная злая крупная нежить.

Инициатива: +6; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание:** +17.

Аура: осквернение (20 футов).

ЗАЩИТА

КБ: 28, касание 11, врасплох 26 (+10 броня, +7 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 126 (12 КЗ; 6d8+6d10+66).

Стойкость +14, **Реакция** +9, **Воля** +10; +2 против ужаса.

Защитные способности: сопротивление проводимой энергии +4, храбрость +2;

СУ: 10/магия; **Невосприимчивость:** особенности нежити.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: секира замораживающих рун +21/+16 (1d8+15 / 19-20 / ×3), секира замораживающих рун +21 (1d8+10 / 19-20 / ×3).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Особые атаки: создание отродья, быстрые удары, мастерство владения оружием (топоры +1).

Псевдозаклинания (УЗ 10; концентрация +14):

1 / день — призыв (5 круг, 9 быстрых зомби-людей), тьма, ужас (СЛ 18).

ТАКТИКА

В бою: Обезглавленный властелин приказывает четырём холмовым великанам-зомби атаковать, как только враги входят в комнату или если он видит, что кто-то за пределами комнаты готовится атаковать издалека. Обезглавленный властелин сотворяет ужас на персонажей, как только может накрыть как минимум троих из них областью эффекта. Он призывает девять быстрых зомби на помощь, чтобы взять врагов в тиски, блокировать атаки с разбега или создавать своеобразное укрытие, удерживая столько, сколько сможет, в пределах ауры осквернения.

Боевой дух: Обезглавленный властелин сражается, пока не будет уничтожен.



ОБЕЗГЛАВЛЕННЫЙ
ВЛАСТЕЛИН



КРЕПОСТЬ
КАМЕННЫХ
ВЕЛИКАНОВ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
КАМНИ НАД
СЭНДПОИНТОМ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ДОРОГА
НА ЙОРГЕНФИСТ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ПУТЬ В ДОЛИНУ
ЧЕРНОЙ БАШНИ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕДРА
ЙОРГЕНФИСТА

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ДРЕВНЯЯ
БИБЛИОТЕКА



ПАРАМЕТРЫ

Сил: 31, **Лвк:** 15, **Вын:** —, **Инт:** 10, **Мдр:** 14, **Хар:** 18.

БМА: +10; **МБМ:** +22; **ЗБМ:** 33.

Черты: Бойня, Внушительная стойкость, Живучесть, Молниеносная реакция, Парное оружие, Подчинение нежити, Привычное оружие (топорик), Сокрушительный удар, Таран+, Уверенное владение оружием (топорик), Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (топорик).

Навыки: Внимание +17, Запугивание +19, Лазание +21.

Языки: великаний; телепатия нежити 100 футов.

ОС: без головы, мастерство ношения брони 1.

Снаряжение: +1 полный латный доспех, *секиры замораживающих рун* (2).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Аура осквернения (Св): Обезглавленный властелин постоянно испускает ауру радиусом в 20 футов, действующую аналогично заклинанию *осквернение*.

Без головы (Экс): хотя у Обезглавленного властелина нет головы, он всё равно может слышать, видеть и говорить, как если бы она у него была.

Подчинение нежити (Св): Обезглавленный властелин может использовать черту Подчинение нежити семь раз в день, чтобы управлять любым типом зомби, как если бы властелин был жрецом 12-го уровня.

Создание отродья (Св): убитое Обезглавленным властелином существо восстает через 1d4 минуты как быстрый зомби под его контролем.

Телепатия нежити (Св): Обезглавленный властелин может телепатически общаться с любым существом-нежитью в пределах 100 футов. В качестве свободного действия он может использовать телепатию, чтобы направлять неразумную нежить.

ХОЛМОВЫЕ ВЕЛИКАНЫ- ЗОМБИ (4)

ОПЫТ	КО	ПЗ
2 400 каждый	6	71 каждый

М, зомби, холмовый великан.

Нейтральная злая крупная нежить.

Иниц.: -2; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +0.

ЗАЩИТА

КБ: 10, касание 7, враспloh 10 (+3 естественная броня, -2 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 71 (13d8+13).

Стойкость +5, **Реакция** +3, **Воля** +9

СУ: 5/режущее; **Невосприимчивость:** особенности нежити.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: +1 крушащий удар +17 (1d8+13).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 27, **Лвк:** 6, **Вын:** —, **Инт:** —, **Мдр:** 10, **Хар:** 10.

БМА: +9; **МБМ:** +18; **ЗБМ:** 26.

Черты: Живучесть.

ОС: шаткая походка.

СОКРОВИЩА: висающие здесь на стене семь комплектов брони все крупные. Среди них четыре искусно сделанных кольчужно-латных доспеха, остальные — искусно сделанные полные латные доспехи.

В5 ЛОГОВО СКАНДЕРИГА (КО 10)



Эта комната площадью 20 на 20 футов имеет форму башни — её сводчатый потолок поднимается на высоту ста футов.

СУЩЕСТВО: одним из стражей этого комплекса ещё со времён древнего Тассилона является так называемый скандериг. Эта ловкая и коварная тварь может проходить сквозь камень, окружающий библиотеку, как рыба сквозь воду, и какое-то время после того, как Мокмуриан впервые попал сюда, скандериг был главным источником его раздражения. В конце концов Мокмуриан исхитрился поймать его в *магический круг против принципиальности* и после нескольких недель магических пыток принудил существо служить ему, как прежде тварь служила тассилонским хозяевам.

Скандериг очень подвижен, и хотя в этой комнате у него логово, обычно он ходит сквозь стены всего комплекса. Он предпочитает подождать, прежде чем напасть на персонажей в раунды, когда они только что закончили бой с другими существами, и сражается всего 1 или 2 раунда, после чего снова ускользает в стену. Если персонажи не сдались к тому времени, когда подойдут к этой комнате, скандериг решается на полноценную атаку и предпочитает сражаться до смерти, чем рисковать претерпеть очередную пытку от Мокмуриана в наказание за то, что подпустил персонажей слишком близко к нему.

СКАНДЕРИГ

ОПЫТ	КО	ПЗ
9 600	10	137

(см. стр. 429).

В6 ВХОД В БИБЛИОТЕКУ (КО 12)



Находящийся в 40 футах над головой потолок этого длинного коридора украшен искусным переплетением каменных опор и балок. На стенах вырезаны длинные полосы плотно посаженных рун, среди которых часто повторяется семиконечная звезда. На востоке туннель полностью обрушен — из обвала торчит разбитая дверь, но за ней весь коридор забит обломками. На западе коридор заканчивается огромной бронзовой двустворчатой дверью, на каждой створке которой серебром выложена вездесущая семиконечная звезда. У этих дверей не видно петель, рукояток или замков, разве что маленькое звездообразное углубление в середине большой звезды.



КРЕПОСТЬ КАМЕННЫХ ВЕЛИКАНОВ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
КАМНИ НАД
СЗНДОПНОМ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ДОРОГА
НА ЙОРГЕНФИСТ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ПУТЬ В ДОЛИНУ
ЧЕРНОЙ БАШНИ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕДРА
ЙОРГЕНФИСТА

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ДРЕВНЯЯ
БИБЛИОТЕКА

Любой, кто может читать на тассилонском, сумеет расшифровать руны на стенах — это медитативные молитвы духу Павлина, призванные успокаивать и подготавливать разум любого, кто хочет войти в библиотеку. Любой, кто читает эти молитвы, подпадает под действие заклинания *спокойствие* (УЗ 20) на 10 минут.

Бронзовые двери ведут в зону В7. Они закрыты постоянным заклинанием *мистический замок* (УЗ 15) — даже если его рассеять, *мистический замок* снова активируется через 1d4 раунда после того, как дверь снова закроется. Двери можно спокойно открыть ключом, который носит Мокмуриан (он забрал ключ у механического библиотекаря в зоне В7, используя *стук*, чтобы пройти через двери). Двери магически усилены, и их трудно повредить или проломить (твёрдость 20, прочность 120, СЛ ломания 45). Хуже того, когда терассийские монахи-волшебники закончили строительство библиотеки, для охраны дверей к ним было приковано смертоносное потустороннее существо, которое призывается, чтобы напасть на всякого, кто попытается открыть дверь без ключа. Пароль («Виосанзи», как написано в конце свитка Изумрудного кодекса из зоны А14), произнесённый при любой попытке открыть двери, не даёт призвать чудовище.

СУЩЕСТВО: любая попытка открыть двери в зону В7 силой без произнесения пароля приводит к тому, что поверхность двери начинается светиться тускло-серым. Свечение быстро становится почти ослепительным, и странная фигура выплывает из поверхности дверей. Она выглядит как гуманоид, но это трудно понять, поскольку вся фигура испускает резкий, ослепительный свет. Существо начинает без остановки вопить, приближаясь для атаки. Это существо из другого мира — сияющее дитя, призванное из далёких, безумных закоулков реальности. Оно остаётся в этом мире 20 раундов. Эти 2 минуты оно атакует всех в пределах видимости, после чего исчезает. Дверь способна вызвать бесконечное количество сияющих детей, но лишь по одному за раз.

СИЯЮЩЕЕ ДИТЯ

ОПЫТ	КО	ПЗ
19 200	12	152

Хаотичное злое потустороннее существо (злой, экстрапланарный).

Иниц.: +7; **Восприятие:** ночное зрение 120 футов; **Внимание:** +25.

Аура: ослепительный свет (60 футов).

ЗАЩИТА

КБ: 28, касание 21, врасплох 24 (+7 естественная броня, +3 Лвк, +7 отражение, +1 уклонение).

ПЗ: 152 (16d10+64).

Стойкость: +14, **Реакция:** +10, **Воля:** +10.

Невосприимчивость: огонь, слепота, яд; **Устойчивость:** звук 10, холод 10.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 50 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: 2 касания +19 (4d10 урона огнём и обжигающее прикосновение).

Дистанционная: луч испепеления +19 (дистанционная атака касанием; 10d6 урона огнём).

Псевдозаклинания (УЗ 12; концентрация +19):

Неограниченно — *высшая телепортация* (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), *полноценный образ* (СЛ 20), *свет*.

3 / день — *высшее рассеивание магии*, *мистический мрак* (СЛ 22), *отражение заклинаний*, *радужный узор* (СЛ 21), *силовая стена*, *солнечный луч*.

1 / день — *блистающий узор* (СЛ 25), *завеса* (СЛ 25), *символ безумия* (СЛ 25).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, **Лвк:** 17, **Вын:** 18, **Инт:** 15, **Мдр:** 11, **Хар:** 24.

БМА: +16; **МБМ:** +16; **ЗБМ:** 37.

Черты: Молниеносная реакция, Подвижность, Уворот, Удар на проходе, Улучшенная инициатива, Усиленная способность (ослепительный свет), Фехтование, Эксперт (Внимание).

Навыки: Блеф +26, Внимание +25, Дипломатия +23, Запугивание +23, Знание (магия) +18, Знание (планы) +21, Использование магических устройств +23, Колдовство +18, Полёт +11.

Языки: телепатия 120 футов.

ОС: сияющая броня.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Луч испепеления (Св): основная атака сияющего дитя — это луч испепеляющего света. Максимальная дальность этой атаки — 120 футов, и она игнорирует любое СУ цели. Луч наносит двойной урон нежити.

Обжигающее прикосновение (Св): сияющее дитя искажает позитивную энергию живого существа, превращая её в неестественный обжигающий свет. В течение следующих 5 раундов после успешной атаки касанием цель этой атаки получает 2d6 урона огнём. Обжигающий свет можно «потушить», сотворив заклинание *тьма* или *крошечная тьма* на цель или же войдя в область естественной тьмы (не учитывая свет от горящей цели).

Ослепительный свет (Экс): сияющее дитя может источать ауру ослепительного света в радиусе 60 футов в качестве свободного действия. Существа в области действия ауры должны пройти испытание Стойкости со СЛ 24 или навсегда ослепнуть. Существо, прошедшее испытание, не подпадает под действие ауры этого сияющего дитя в течение следующих 24 часов. СЛ испытания зависит от Выносливости сияющего дитя.

Сияющая броня (Св): свет, окружающий сияющее дитя, даёт ему бонус отражения к КБ, равный его бонусу Харизмы. Бонус исчезает, если сияющее дитя окажется в области действия заклинания как минимум 3 круга с дескриптором «тьма».

НАГРАДА: если персонажи вошли в библиотеку, не призвав сияющее дитя, дайте им столько опыта, как если бы они одолели его в бою.



Под куполом потолка в шестидесяти футах над головой висят хрустальные лампы на цепях, наполняющие эту круглую комнату ярким светом. На стенах комнаты ещё больше знаков и рун, мягкие кожаные кресла и полированные дубовые столы окружают отверстие в полу тридцати футов в диаметре.

В этой комнате собраны знания терассийских монахов-волшебников, одного из величайших и наиболее почитаемых учёных орденов. Монахи-волшебники предприняли огромные усилия, чтобы

защитить монастырь, расположенный над этим залом и окружающими его комнатами, но основные усилия были сосредоточены здесь. Неживые предметы тут неподвластны течению времени. Живые существа продолжают стареть, но бумага, кожа, дерево, камень и даже трупы не разлагаются — они сохраняются навеки в первозданном состоянии. Этот же эффект постоянно очищает воздух, а также даёт существам возможность не есть и не пить. Впрочем, эти эффекты действуют только внутри комнаты — если предмет вынести, отложенное время сразу же сказывается на нём. Тела истлевают, скелеты рассыпаются в прах, дерево рассыпается и гниёт, книги расслаиваются и превращаются в пыль, и даже камни трескаются и крошатся — и всё это за какие-то мгновения.

Более того, межпространственное путешествие в этом зале невозможно — всё это место находится под постоянным действием заклинания *пространственная преграда* (УЗ 20).

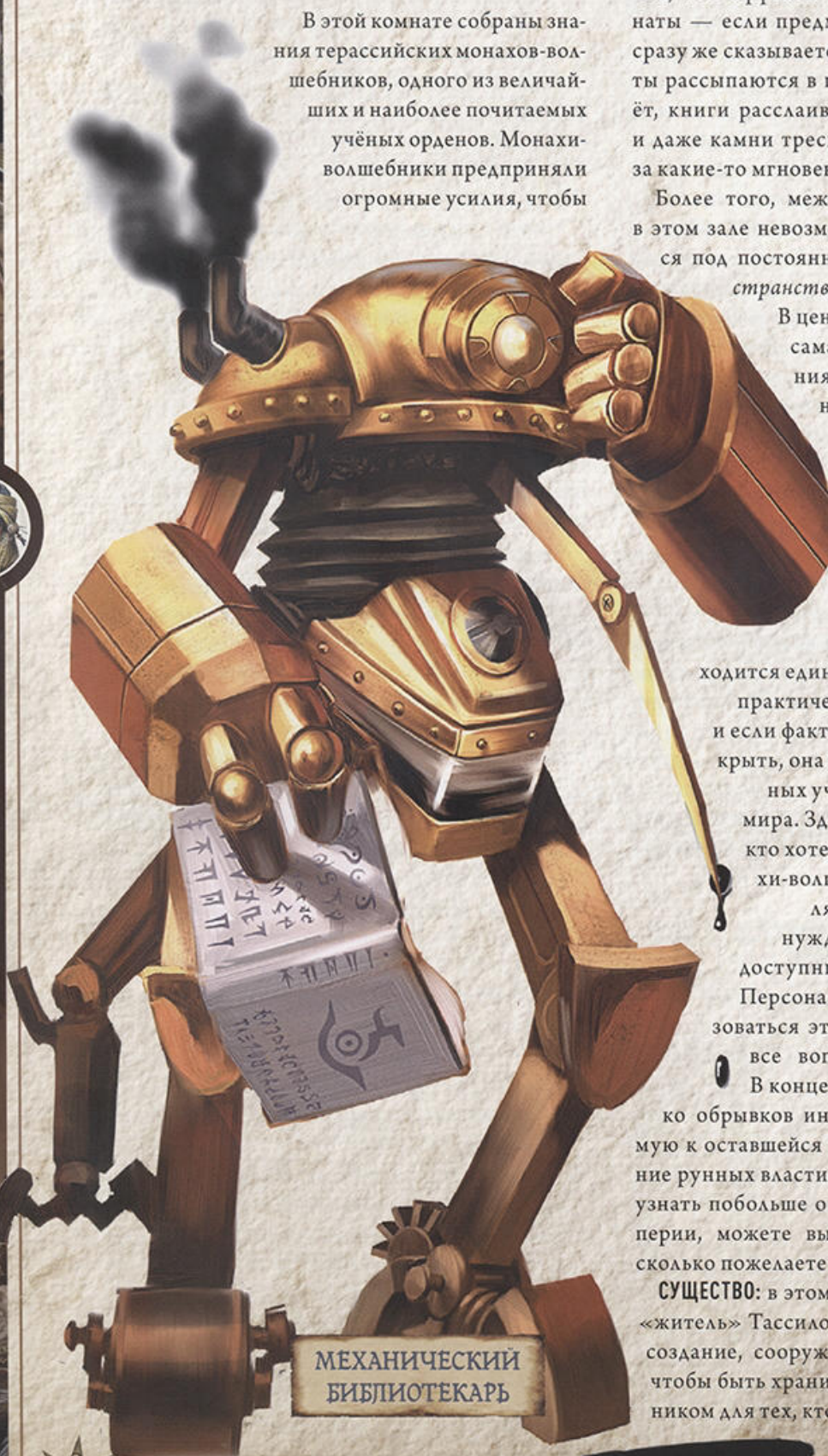
В центральном углублении находится сама библиотека. На стенах углубления шириной 30 и высотой 50 футов находятся полки с книгами, свитками, табличками и прочим. Эти книги написаны на тассилонском, и благодаря сохраняющему эффекту зала все они в блестящем состоянии. В этих текстах описаны все стороны тассилонской жизни — в этом зале, вероятно, на-

ходится единственное хранилище знаний тех практически позабытых веков Голариона, и если факт существования библиотеки раскрыть, она станет магнитом для всевозможных учёных, мистиков и воров со всего мира. Здесь нет никаких лестниц для тех, кто хотел бы порыться в книгах, — монахи-волшебники использовали в этих целях полёт и левитацию и не видели нужды делать собрание знаний более доступным для недостойных.

Персонажи, конечно, могли бы воспользоваться этой библиотекой, чтобы изучить все вопросы, касающиеся Тассилона.

В конце этой главы приводится несколько обрывков информации, относящейся напрямую к оставшейся части приключения «Возвращение рунных властителей». Если персонажи желают узнать побольше о других частях этой древней империи, можете выдать им столько информации, сколько пожелаете.

СУЩЕСТВО: в этом зале находится один уцелевший «житель» Тассилона — любопытное механическое создание, сооружённое монахами-волшебниками, чтобы быть хранителем, сортировщиком и помощником для тех, кто желал поработать в библиотеке.



К сожалению, хотя этот механический библиотекарь не старится, сохраняющая магия на него не действует, поскольку он является живым существом. За 10 000 проведённых здесь в одиночестве лет он вполне приспособился сам себя ремонтировать, но скаждым разом он чуть больше сходит с ума и сбивается с толку. Сегодня часть его постоянно дымит, его сочленения скрипят и жужжат, и он всё больше боится потерять ключ, которым заводится.

Механический библиотекарь звякает, испускает дым и оживает, когда замечает, что в комнату входит кто-то новый. Он хромает навстречу, чтобы поприветствовать пришедшего неловким поклоном (одна из трёх его ног уже не работает как надо). Он обращается к гостям на тассилонском, спрашивая: «Какой трактат вам принести? Здесь на сегодняшний день содержится 24 491 единица хранения, включая книги, свитки, брошюры и рукописи. Пожалуйста, назовите автора, название, тему или дату приобретения Терассийским монастырём». Библиотекарь терпеливо ждёт просьбы — если никто не обращается к нему по-тассилонски, он молча следует за посетителями, ожидая и надеясь, что никто не причинит вреда книгам. Библиотекарь не очень хороший боец, но если придётся, он сражается насмерть, защищая библиотеку.

МЕХАНИЧЕСКИЙ БИБЛИОТЕКАРЬ

ОПЫТ	КО	ПЗ
2400	6	67

Пробуждённый, механический слуга, умелец 8
(*Pathfinder RPG Bestiary 3*, стр. 56).

Принципиальная нейтральная средняя конструкция
(механический).

Иниц.: +6; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +13.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 15, врасплох 12 [+2 естественная броня, +2 Лвк, +3 уклонение].

ПЗ: 67 (10 КЗ; 2d10+8d8+20).

Стойкость +2, **Реакция** +6, **Воля** +6.

Невосприимчивость: особенности конструкций.

Слабые стороны: уязвимость к электричеству.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +11 (1d4+4).

Дистанционная: сеть +10.

ТАКТИКА

В бою: механический библиотекарь — небоевая конструкция и сражается, только защищая себя или библиотеку.

Боевой дух: хотя механический библиотекарь относительно неэффективен в бою, он защищает библиотеку, пока не будет уничтожен.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, **Лвк:** 14, **Вын:** —, **Инт:** 12, **Мдр:** 11, **Хар:** 5.

БМА: +8; **МБМ:** +11; **ЗБМ:** 26.

Черты: Молниеносная реакция, Молниеносная реакция+, Подвижность, Уворот, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +13, Знание (высший свет) +14, Знание (география) +14, Знание (магия) +14, Оценка +14, Ремесло (переплётчик) +14, Языкознание +14.

Языки: ацланти, акван, акло, ауран, великаний, демонический, драконий, дьявольский, игнан, тассилонский, терран, эльфийский.

Снаряжение: кольцо левитации (аналогично сапогам левитации), сетка, ключ подзавода.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Пробуждённый механизм (Св): способ, которым почившие в веках создатели механического библиотекаря наделили его разумом, уже давно утерян.

РАЗВИТИЕ: в этой библиотеке ожидает изучения ошеломляющее количество информации — см. раздел «Взгляд в давнее прошлое» на стр. 240, где указано, что могут узнать персонажи, изучая сокровища в этом зале.

НАГРАДА: если персонажи заручаются помощью механического библиотекаря, дайте им 4 800 опыта.

ВВ ТОЩИЕ И ГОЛОДНЫЕ (КО 10)



Эта странная пустая комната сглажена даже сильнее, чем остальные комнаты этого комплекса, — каждый её угол превращён в мягкий изгиб, все элементы жёстких прямых линий полностью устранены. Тут и там на стенах и полу видны подпалины, особенно на юге, где часть стены отвалилась.

Мокмуриан не дурак и не доверяет даже самым близким союзникам, не говоря уже о рядовых великанах. Вдохновлённый одной особенно древней книгой, найденной им в библиотеке, он обустроил эту комнату, чтобы она служила якорем для воплощения трёх опасных существ из неизмеримых бездн времени: псов Тиндалоса.

Мокмуриан старается поддерживать заклинание безмолвного мысленного сигнала тревоги на дверях, ведущих в зону В9, постоянно активным.

СУЩЕСТВА: эти пришельцы изначально были прикованы к этой комнате несколькими заклинаниями потусторонний слуга. Уменьшив количество углов в комнате, Мокмуриан сумел сильно растянуть срок службы трёх тварей. Поскольку они живут во времени иначе, чем остальные живые существа, обитая в его углах, а не скользя по изгибам, местная сглаженная архитектура действует почти как препятствие, позволяющее удерживать этих псов месяцами, а не неделями, как обычно в случае использования потустороннего слуги.

Псы ненавидят такие узы, но заклинание потусторонний слуга не позволяет им действовать против Мокмуриана. Им было приказано охранять эту комнату и по зову Мокмуриана спешить к нему. Псы таятся здесь, жажда излить злость на всё, что движется. Каждое из этих чудовищ выглядит как тощее, длиннолапое четвероногое с огромными бездушными глазами и зубастой пастью.



КРЕПОСТЬ
КАМЕННЫХ
ВЕЛИКАНОВ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
КАМНИ НАД
СЭНДПОИНТОМ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ДОРОГА
НА ЙОРГЕНФИСТ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ПУТЬ В ДОЛИНУ
ЧЕРНОЙ БАШНИ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕДРА
ЙОРГЕНФИСТА

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ДРЕВНЯЯ
БИБЛИОТЕКА



ПСЫ ТИНДАЛОСА (3)

ОПЫТ	КО	ПЗ
3 200 каждый	7	85 каждый

Нейтральное злое среднее потустороннее существо (злой, экстрапланарный).

Иници.: +9; **Восприятие:** ночное зрение 120 футов; **Внимание** +18.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 15, врасплох 15 (+5 естественная броня, +5 Лвк).

ПЗ: 85 (10d10+30).

Стойкость +10, **Реакция** +12, **Воля** +8.

СУ: 10/магия; **Невосприимчивость:** воздействующие на разум эффекты, яд.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: укусы +15 (2d6+3), 2 удара когтями +15 (1d8+3).

Особые атаки: пронзительный взгляд.

Псевдозаклинания (УЗ 10; концентрация +13):

Постоянные — *хождение по воздуху*.

Неограниченно — *невидимость*, *облако тумана*, *поиск существа*.

3 / день — *высшее тайновидение* (СЛ 20), *замедление* (СЛ 16), *пространственный якорь*, *точный адрес*, *ускорение*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, **Лвк:** 21, **Вын:** 16, **Инт:** 16, **Мдр:** 21, **Хар:** 16.

БМА: +10; **МБМ:** +13; **ЗБМ:** 28 (32 против сбивания с ног).

Черты: Боевые рефлексy, Бой вслепую, Жестокий удар, Улучшенная инициатива, Фехтование.

Навыки: Акробатика +18 (+22 при прыжках), **Внимание** +18, **Выживание** +18, **Запугивание** +16, **Знание** (география) +13, **Знание** (магия) +16, **Знание** (планы) +16, **Проницательность** +18, **Скрытность** +18.

Языки: акло.

ОС: вход с угла, потусторонний разум.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Вход с угла (Св): псы Тиндалоса передвигаются сквозь пространства образом, который другие существа не могут понять. Псы могут использовать *высшую телепортацию* (только на себя) раз в раунд в качестве быстрого действия и *планарный переход* (только на себя) 3 / день в качестве основного действия (УЗ 10). Пёс Тиндалоса может использовать эти способности где угодно, но в конце он должен оказаться в соседней клетке с любым статичным углом в физическом мире — например, у пола, стены или потолка (определяется ведущим). Временных углов, созданных тканью, плотью или небольшими предметами, недостаточно. Пёс Тиндалоса не может использовать эти способности, чтобы войти в строение со скруглённой архитектурой или выйти в открытое пространство.

Потусторонний разум (Зкс): любое существо, не являющееся потусторонним, которое попытается прочесть мысли пса Тиндалоса или связаться с ним телепатически, получает 5d6 несмертельного урона и обязано пройти испытание Воли со СЛ 18 или оказаться

в замешательстве на 2d4 раунда. Это эффект, воздействующий на разум. СЛ испытания зависит от Харизмы пса Тиндалоса.

Пронзительный взгляд (Св): 5d6 режущего урона, 30 футов, испытание Стойкости со СЛ 18 отменяет эффект. Существо, успешно прошедшее испытание, становится невосприимчивым к взгляду этого пса на 24 часа. Урон, нанесённый пронзительным взглядом, можно снизить при помощи СУ, но взгляд преодолевает СУ/магия и режущее. СЛ испытания зависит от Харизмы пса Тиндалоса.

В9 ЛОГОВО МОКМУРИАНА (КО 15)



Когда-то в этом огромном чертоге располагался лекторий, но теперь здесь не осталось мебели. Шесть колонн пяти футов шириной, каждую из которых спиралью обвивают резные руны, поднимаются на высоту сотни футов, поддерживая потолок. По залу разложены аккуратными пачками и кучками мистические наряды, свечи, книги, свитки, скальпели и свёртки с порошками и ингредиентами — всё помещение выглядит как лаборатория или склад. На западе комнаты широкий лестничный пролёт поднимается к каменной двери в стене, прямо к северу от помоста шириной в двадцать футов. Там находится большая груда мехов, огромное кресло и стол, заваленный книгами и свитками. Под столом у стены стоит окованный железом сундук.

Когда-то здесь был лекторий, где терассийские мо-нахи-волшебники излагали теории, обсуждали тончайшие аспекты магии и проводили симпозиумы для продолжения исследований. С тех пор вся мебель рассыпалась в пыль, остался только этот огромный чертог — самое подходящее место для раздутого эго Мокмуриана.

Мокмуриан превратил весь этот зал в личную лабораторию, мастерскую, библиотеку и опочивальню. Завал не даёт подойти с запада. Мокмуриан использовал несколько заклинаний *каменная стена* для того, чтобы заблокировать южный вход. Он хотел было сделать то же самое и с западным, но предпочёл удобство обычного входа необходимости постоянно иметь несколько подготовленных заклинаний *двери в пространстве*, *прохода сквозь стену* и *телепортации*.

СУЩЕСТВО: Мокмуриан — могучий великан, хотя по его росту этого сразу не поймёшь. Чуть выше 10 футов, он возвышается над людьми, но для каменных великанов считается недомерком. Именно насмешки сородичей над малым ростом заставили его отправиться в Кодарские горы, где его поработил Карзуг.

Последнее время Мокмуриан проводил здесь большую часть времени, и при первой попытке

персонажей обследовать эту комнату они застают его здесь. Если после этой сцены персонажи вынуждены отступить и потом снова возвращаются сюда для боя, можете спокойно дать Мокмуриану больше свободы передвижения — его можно встретить в библиотеке (зона В7), в храме Ламашту (зона Б13) или даже на поверхности.

У Мокмуриана есть несколько способов предупреждения о приближении врага. Если персонажи сражаются с Обезглавленным властелином в зоне В4, голова этого огра-нежити (которую Мокмуриан держит на столе в золотой птичьей клетке) сообщает ему о незваных гостях и Мокмуриан использует голову огра для сбора сведений о способностях героев. Также дверь в эту комнату из зоны В8 находится под действием заклинания *сигнал тревоги*, который предупреждает Мокмуриана о проблемах, даже если он не слышит звуков боя.

МОКМУРИАН

ОПЫТ	КО	ПЗ
51 200	15	287

М, каменный великан, волшебник (школа превращения) 11
[«Бестиарий», стр. 40].

Хаотичный злой крупный гуманоид (великан).

Иници.: +7; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение, увидеть невидимое; **Внимание** +25.

ЗАЩИТА

КБ: 32, касание 13, врасплох 28 (+4 броня, +11 естественная броня, +3 Лвк, -1 размер, +1 уклонение, +4 щит).

ПЗ: 287 (23 КЗ; 12d8+11d6+195).

Стойкость +19, **Реакция** +10, **Воля** +15.

Защитные способности: камнелов+;

СУ: 10/адамантин (против первых 110 урона);

Устойчивость: огонь 30 (или тип энергии, наиболее часто применяемый группой).

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 60 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: +2 защитная дубинка хранения чар (касание вампира) +22/+17/+12 (1d8+9) или 2 крушащих удара +20 (1d8+7).

Дистанционная: камень +17 (1d8+10).

Занимаемое пространство: 10 футов;

Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: камнемёт (180 футов).

Псевдозаклинания (УЗ 11; концентрация +16):

Неограниченно — смена формы
(облик зверя II/стихийная форма I,
11 раундов / день).

8 / день — телекинетический удар
(1d4+5 дробящего урона).

Подготовленные заклинания (УЗ 11; концентрация +16):

6 — быстрый опаляющий луч, дезинтеграция (2, СЛ 21).

5 — быстрый щит, силовая стена, смертельное облако, телекинез (2, СЛ 20).

4 — дверь в пространстве, каменная кожа, массовое уменьшение гуманоида (2, СЛ 19), огненный щит, плотный туман.

3 — высшее волшебное оружие, замедление (2, СЛ 18), огненный шар (СЛ 18), полёт, рассеивание магии, смрадное облако (СЛ 18).

2 — блёстки (СЛ 17), облако тумана, опаляющий луч, увидеть невидимое, устойчивость к стихии, шёпот ветра (2).

1 — волшебная стрела, защита от добра, магический доспех, ослабляющий луч (СЛ 16), сигнал тревоги, увеличение гуманоида, уменьшение гуманоида (2, СЛ 16).



МОКМУРИАН



КРЕПОСТЬ
КАМЕННЫХ
ВЕЛИКАНОВ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
КАМНИ НАД
СЭНДПОНТОМ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ДОРОГА
НА ЙОРГЕНФИСТ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ПУТЬ В ДОЛИНУ
ЧЕРНОЙ БАШНИ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕДРА
ЙОРГЕНФИСТА

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ДРЕВНЯЯ
БИБЛИОТЕКА



0 (неограниченно) — *магическая рука, мелкие фокусы, мистическая метка, свет, утомляющее касание* (СЛ 15).

Тассилонская специализация: превращение; **Исключённые школы:** иллюзия, очарование.

ТАКТИКА

Перед боем: Мокмуриан сотворяет на себя *магический доспех* и *высшее волшебное оружие* на свою дубинку каждое утро после подготовки заклинаний. Как только он узнаёт, что персонажи приближаются (скорее всего, получив известие от головы обезглавленного огра), он сотворяет *устойчивость к стихии* (чтобы противостоять той стихии, которую персонажи предпочитают использовать, или, в ином случае, огню), *увидеть невидимое* и *каменную кожу*. Если он подозревает, что персонажи близко, он сотворяет *полёт* и использует *жезл медвежьей стойкости*. Все эти эффекты включены в его параметры, указанные выше. Затем он сотворяет у входа в комнату *облако тумана* и поджидает персонажей, чтобы напасть на них из засады.

В бою: когда персонажи заходят в комнату, Мокмуриан первым делом сотворяет *плотный туман*, накрывая как можно больше героев этим эффектом. Он использует *противотуманные очки*, чтобы легко целиться в персонажей дистанционными заклинаниями. Как только кто-то выходит из тумана, Мокмуриан сотворяет на эту область *смертельное облако*, а за ним *срадное облако*. Если какой-нибудь персонаж подходит к нему слишком близко, великан использует *телекинез*, чтобы отшвырнуть его через всю комнату и, по возможности, назад, в область одного из эффектов его заклинаний тумана. Его цель — сохранить преимущество в дистанции, но если ближний бой кажется неизбежным, он сотворяет *массовое уменьшение гуманоида*, чтобы уменьшить врагов, в сочетании с быстрым щитом. Затем, в первом раунде ближнего боя, он сотворяет на себя *увеличение гуманоида* и начинает атаковать. Если какой-то из псов Тиндалоса уцелел, Мокмуриан зовёт его на помощь.

Боевой дух: если у Мокмуриана осталось 40 ПЗ или меньше, он использует *дверь в пространстве*, чтобы отступить в зону Б13, надеясь получить исцеление от приспешниц-ламей. Если они мертвы, он бежит на поверхность и собирает группу из десяти каменных великанов и любых именных великанов, которые ещё живы, чтобы напасть на библиотеку и убить персонажей. Если персонажам удалось заключить союз с Конной и она ещё жива, она находится среди великанов, призванных Мокмурианом. Когда этот патруль встречается с персонажами, Конна переходит на их сторону, что повергает остальных каменных великанов в хаос. В следующем раунде половина этих великанов тоже переметётся на сторону персонажей, объявляя Мокмуриана подлым недомерком и присоединяясь к Конне и героям. В этом случае Мокмуриан сражается, пока у него не останется менее 30 ПЗ, затем пытается использовать *свиток ограниченного желания*, чтобы телепортироваться

в Зин-Шаласт. Но, к несчастью для него, Карзуг, который следил за его действиями по связи между их душами с того самого момента, как Мокмуриан посетил этот Город алчности, имеет на него другие планы (см. ниже «Развитие»).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 25, **Лвк:** 17, **Вын:** 27, **Инт:** 20, **Мдр:** 14, **Хар:** 14.

БМА: +14; **МБМ:** +22; **ЗБМ:** 36.

Черты: Боевые рефлексы, Быстрое заклинание, Вихрь ударов, Жестокий удар, Защитная стойка, Написание свитков, Подвижность, Создание волшебного оружия и доспехов, Создание волшебных вещей, Создание жезлов, Сокрушительный удар, Стальная воля, Уворот, Удар на проходе, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +25, Знание (география) +31, Знание (инженерное дело) +31, Знание (магия) +31, Колдовство +31, Лазание +33, Полёт +10, Скрытность +22.

Языки: акло, великаний, всеобщий, драконий, орочий, тассилонский, терран.

ОС: мистическая связь (дубинка), телесное усиление +3.

Боевое снаряжение: свиток ограниченного желания, жезл медвежьей стойкости (13 зарядов); **Прочее снаряжение:** +1 защитная дубинка хранения чар (касание вампира), бездонная сумка (тип II), противотуманные очки, мантия рун, ключ к зоне В7, алмазная пыль стоимостью в 500 зм, книги заклинаний.

Книги заклинаний: Мокмуриан хранит книги заклинаний в бездонной сумке. Кроме подготовленных заклинаний великана, в этой коллекции есть практически все заклинания из «Основной книги правил», вплоть до 6 круга. Если хотите, можете в эти книги включить заклинания из других источников — в таком случае можете заменить такими заклинаниями часть из тех, что Мокмуриан обычно использует.

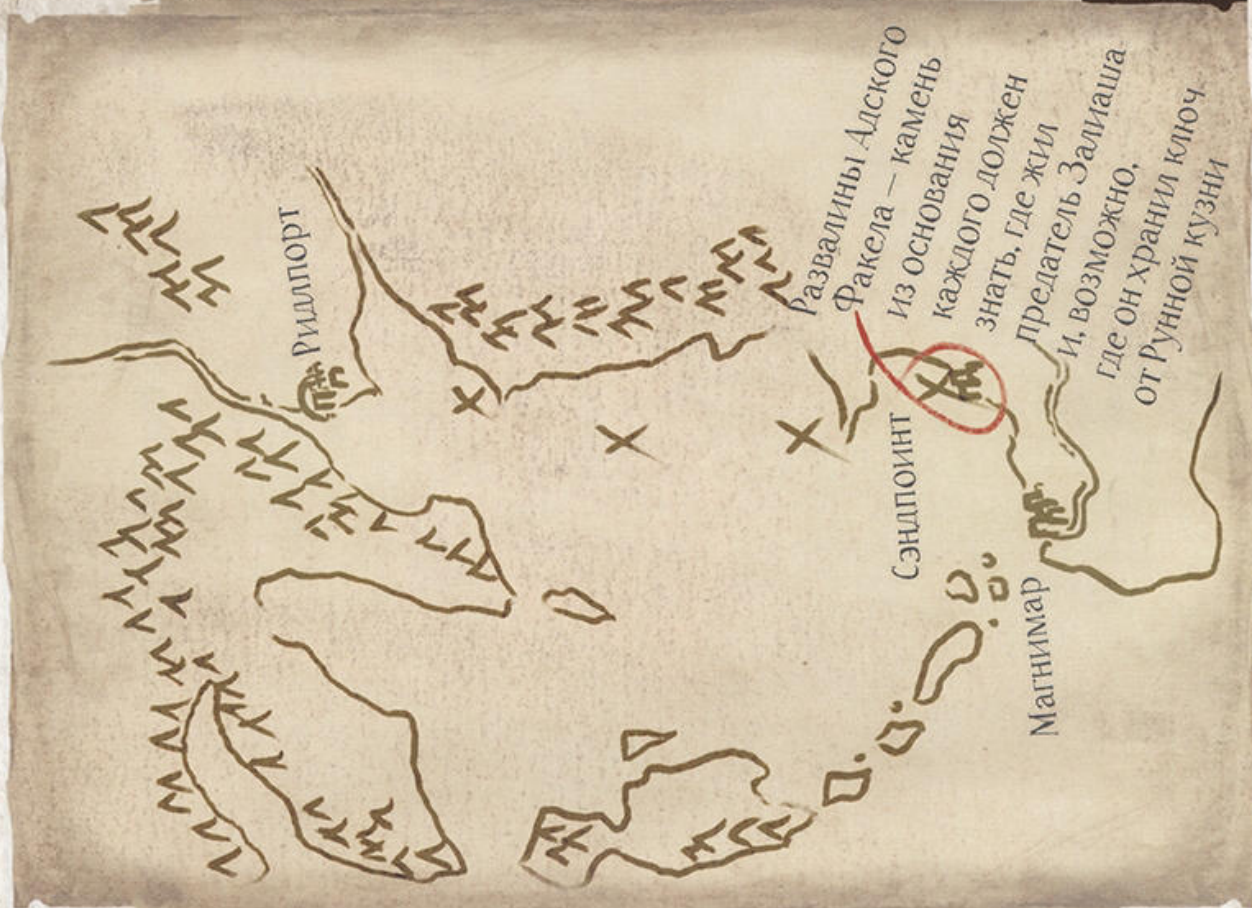
СОКРОВИЩА: большая часть сокровищ, собранных Мокмурианом за последние годы (в особенности богатства, обретенные после путешествия в Зин-Шаласт), давно розданы его приспешникам и армии в качестве платы. Однако для себя он оставил достаточно внушительную часть награбленного. Кроме впечатляющего собрания книг по колдовству и всех реагентов и лабораторного оборудования, что разбросаны по его покоям (всё вместе стоит 1 500 зм, но весит несколько сотен фунтов), в сундуке у него под столом лежит основное богатство, включающее 12 000 зм, 1 100 пм и ожерелье из янтаря и сапфиров стоимостью 4 000 зм, набор рунических камней из слоновой кости стоимостью 1 400 зм и свиток связи с иным планом.

Кроме того, среди его планов вторжения, тактических и аналитических заметок, разбросанных в комнате, лежит лист с картой Забытого побережья — региона Варисии (см. памятку 4–2). Четыре точки вдоль побережья помечены крестиком — три на некотором расстоянии в море вдоль берега, четвёртая прямо на Сэндпоинте. Примечание на карте, написанное на великаньем, гласит: «Развалины Адского



КРЕПОСТЬ КАМЕННЫХ ВЕЛИКАНОВ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
КАМНИ НАД
СЭНДПОИНТОМЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ДОРОГА
НА ЙОРГЕНФИСТЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
ПУТЬ В ДОЛИНУ
ЧЕРНОЙ БАШНИЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕДРА
ЙОРГЕНФИСТАЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ДРЕВНЯЯ
БИБЛИОТЕКА

Факела — камень из основания каждого должен знать, где жил предатель Залиаша и, возможно, где он хранил ключ от Рунной кузницы». Это загадочное примечание имеет большое значение для следующей главы этого приключения.

РАЗВИТИЕ: хотя Карзуг не контролирует Мокмуриана магически и этот великан не принуждён выполнять волю рунного властителя, Карзуг поддерживает связь с ним — соединение душ, установленное в тот момент, когда Мокмуриан начал пробуждение Карзуга. Как только Мокмуриан подводит его, гнев и нетерпение Карзуга берут над ним верх. Он посылает свой разум вниз со Шпилей Зин-Шаласта через плато Сторваль и издали захватывает контроль над Мокмурианом. Это происходит как раз перед тем, как Мокмуриану выпадает шанс использовать свиток ограниченного желания, если он пытается бежать. Контроль этот таков, что, если Мокмуриан умирает или находится в процессе дезинтеграции или перемещения на другой план, эти эффекты на мгновение откладываются.

Когда Карзуг захватывает контроль (будь то из-за смерти Мокмуриана, магического изгнания или просто при попытке телепортироваться), тело Мокмуриана внезапно цепенеет. Он содрогается несколько раз, затем поворачивает голову к персонажам, механически и неуклюже, словно его вынуждают двигаться гигантские невидимые руки. Голосом, звучащим почти по-человечески, со странным акцентом, он начинает говорить. Глаза его вспыхивают пронзительным изумрудным светом.



Вот, значит, каковы герои нынешнего века. Твари дрожащие, не более. Когда я пробужу армии Зин-Шаласта, когда имя Карзуга снова будут произносить со страхом и благоговением, я втопчу вас в землю. Знайте, что смерть отмеченных руной сэддра — великанов, которых вы так кстати убили за меня, — лишь приближает моё возвращение, как и вашу смерть. Глупцы, все вы глупцы! И это всё, чего вы сумели достичь за эти десять тысяч лет?

Карзуг смеется — жестоко и издевательски, — и голос его утихает. Хотя он и могуч, он может осуществлять дистанционный контроль над Мокмурианом лишь в течение нескольких мгновений. Мокмуриан умирает, его душа исчезает, когда связь между ним и Карзугом разрывается. Персонажи, которые слышали голос Карзуга в зоне Д8 на острове Чертополоха, могут совершить проверку Мудрости со СЛ 15; при успехе они понимают, что это один и тот же голос.

ЗАВЕРШЕНИЕ ГЛАВЫ

Персонажам не нужно убивать Мокмуриана, чтобы уничтожить армию каменных великанов, — помните, что большинство великанов, собравшихся у Йоргенфиста, не злые. Если персонажам удастся заставить Мокмуриана бежать или даже убедить Конну и какую-нибудь группу великанов восстать против жестокого владыки, этого будет достаточно, чтобы предотвратить вторжение в Сэндпоинт и Варисию. Племена, собравшиеся в Йоргенфисте,



разбредаются по плато Сторваль необычайно быстро — эти великаны жаждут выпросить прощение у покинутых старейшин или уйти подальше от могучих героев, убивших страшного вождя.

Но жуткие слова, произнесённые Карзугом, не должны оставить у персонажей сомнений, что Мокмуриан был всего лишь пешкой в гораздо более великой игре и что, если верить голосу, угроза Варисии стала куда больше, чем прежде. Что-то надо делать, и теперь впервые у персонажей есть место, где они могут разузнать, что именно нужно предпринять. Тассилонская библиотека к их услугам, и в её древних книгах, свитках, картах, табличках и трактатах таится секрет победы над рунным властителем Карзугом.

ВЗГЛЯД В ДАВНЕЕ ПРОШЛОЕ

До настоящего момента мало кто в Варисии знал много о Тассилоне — разве что то, что разбросанные по стране таинственные монументы являлись останками этой древней империи и что правили ей деспоты и тираны. С обнаружением тассилонской библиотеки персонажи получили возможность заглянуть в прошлое Тассилона и узнать многое о тех временах. Далее вы найдёте две таблицы с самыми важными сведениями, получаемыми при проверках Знания (история), которые помогут персонажам узнать многое о Зин-Шаласте (их конечной цели) или рунном властителе Карзуге (их будущем враге). Учтите, что, хотя СЛ проверок высоки, использование библиотеки для исследований даёт бонус +20 к проверке (и позволяет совершать проверки даже персонажам

без пунктов в нужных навыках). Более того, помощь механического библиотекаря даёт дополнительный бонус +10 к проверке.

Книги в библиотеке наверняка помогут персонажам узнать о Тассилоне то, что по каким-то причинам они упустили в прошлых главах. Они могли бы получить эти крохи информации из более раннего мимолётного разговора с механическим библиотекарем. Предсмертные слова Мокмуриана, однако, должны побудить их сконцентрировать основные исследования в первую очередь на двух темах — Зин-Шаласт и Карзуг.

Когда персонажи принимаются за поиски информации о Карзуге и Зин-Шаласте, позаботьтесь о том, чтобы придать остроты их поискам. В следующем списке приводится ряд названий книг для вашего выбора, из которых персонажи могут почерпнуть информацию, — можете использовать эти названия как источник вдохновения для наименования дополнительных трактатов, если потребуется.

- *Перечень владений Великого Шаласта*
- *Гид ваятеля — плоть в Зин-Шаласте*
- *Владыка богатств: деяния и завоевания Карзуга*
- *Дары Вадана, с перечнем и подсчётами*
- *Шёпот Ленга: путеводитель Запределья*
- *Златые шпильи — возвышение Зин-Шаласта*
- *Карзуг: царь царей и всеобщий владыка*
- *Лик над Зин-Шаластом — владыка в древнем камне*
- *Путешественник по Золотой дороге*
- *Золотой легион: история Золотого телования*
- *Цена жизни: размышления о межпланарном обмене душ*



ЗИН-ШАЛАСТ

Результаты проверок Знания (история) о Зин-Шаласте.

СЛ	РЕЗУЛЬТАТ
СЛ 20	Зин-Шаласт — легендарный затерянный город, который, по слухам, скрыт где-то в Кодарских горах. Рассказывают, что в нём улицы вымощены золотом, а дома сложены из драгоценных камней, и стоит город у подножия зрячей горы.
СЛ 30	Зин-Шаласт был столицей царства, называвшегося Шаласт — одного из семи, что составляли древнюю империю Тассилон. Легенды гласят, что Зин-Шаласт находится у истока священной реки Ава, которая в сказках Варисии ведёт к земному раю Дезны. К сожалению, не сохранилось упоминаний о том, где могла протекать эта река, и большинство учёных уверены, что река погибла во время Низвержения.
СЛ 35	В последние века перед погубившим Тассилон Низвержением в Зин-Шаласте правил рунный властитель Карзуг, один из владык Тассилонской империи. Изначальными архитекторами этого огромного города были племена великанов, которыми управляли могучие вожди, известные как рунные великаны.
СЛ 40	Шпили Зин-Шаласта стоят на мифическом массиве Мхар. Эта гора чудовищной величины пронзает небеса над Кодарскими горами и считается высочайшим пиком во всей гряде этих весьма негостеприимных гор.
СЛ 50	Массив Мхар, как говорят, служил мостом, что вёл к странным мирам за пределами Голариона — особенно когда речь шла о кошмарном измерении Ленг. Связь с Ленгом, по слухам, привела к тому, что весь регион вокруг массива Мхар кишит опасными жуткими тварями и пронизан стихиями иных миров.

КАРЗУГ

Результаты проверок Знания (история) о Карзуге.

СЛ	РЕЗУЛЬТАТ
СЛ 35	Карзуг был рунным властителем Алчности. Будучи ацланти, он был действительно могуч — говорят, что он был самым одарённым практиком магии превращения во всём Тассилоне и прожил сотни лет. Он правил в регионе, называемом Шаласт, который входил более 10 000 лет назад в состав древней империи Тассилон.
СЛ 40	Армии Карзуга состояли преимущественно из великанов, выполнявших любой его приказ. Ими управляли громадные чудовища, известные как рунные великаны, которые сами были пешками рунного властителя. Среди союзников Карзуга были и другие могучие существа — синие драконы, жуткие твари из царства кошмаров Ленг, кровожадные потусторонние существа, известные как багряные пауки и чудовищные ламии-ведьмы ростом выше большинства великанов.
СЛ 45	Карзуг сосредоточился на магии превращения, что в тассилонские времена была связана с добродетелью богатства. Однако его правление стало более связано с грехом алчности. Среди всех рунных властителей никто не мог сравниться с ним во владении магией алчности, но в школах иллюзии и очарования (связанных с грехами гордыни и похоти) его навыки похлылись пылью. Многие верили, что так называемое «абсолютное оружие», напоённое магией школ иллюзии и очарования, особенно действенно против Карзуга, но записей о том, что кто-то нападал на него с таким оружием, не сохранилось.
СЛ 50	Карзуг воевал с соседями, но более всего — с Алазнис, рунной властительницей гнева, правительницей Бакрахана. Вдоль хребта, известного как Тёрка, Карзуг поставил между этими двумя народами огромные сторожевые статуи, чтобы следить за Бакраханом, а Алазнис построила башни Адских Факелов, чтобы пресечь вторжение армий Карзуга. Оба народа боялись, что война между Карзугом и Алазнис может погубить весь мир.
СЛ 55	По мере того как война между Карзугом и Алазнис разгоралась, а войны между другими рунными властителями начали угрожать не только их армиям, рунные властители стали разрабатывать методы, при помощи которых они могли бы покинуть мир и войти в состояние анабиоза, чтобы пережить катаклизм. В теории их уцелевшие последователи могли бы их пробудить, чтобы после катаклизма они могли потребовать свои царства обратно.



5

Треху спасителю

АВТОР: СТИВЕН С. ГРИР



ПРЕДЫСТОРИЯ 244

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ 246

Стишок Писаки

ЧАСТЬ ВТОРАЯ 256

В поисках Рунной кузни

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ 261

Рунная кузня и Отречённые залы

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ 266

Ненасытные крипты

ЧАСТЬ ПЯТАЯ 275

Хранилище алчности

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ 281

Железные клетки похоти

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ 288

Мерцающие завесы

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ 293

Гнойный лабиринт

ЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ 300

Залы гнева

ЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ 306

Орудия могущества

КАРТА ПЕРВАЯ 252

Святилище Ламашту

КАРТА ВТОРАЯ 257

В пасти черепа

КАРТА ТРЕТЬЯ 263

Рунная кузня

КАРТА ЧЕТВЁРТАЯ 267

Ненасытные крипты

КАРТА ПЯТАЯ 276

Хранилище алчности

КАРТА ШЕСТАЯ 282

Железные клетки похоти

КАРТА СЕДЬМАЯ 289

Мерцающие завесы гордыни

КАРТА ВОСЬМАЯ 294

Гнойный лабиринт лени

КАРТА ДЕВЯТАЯ 301

Залы гнева

ПРЕДЫСТОРИЯ

В ДАЛЕКИХ ГОРАХ, В ГЛУБИНЕ ЗА ДРАКОНЫМ ЛОГОВОМ, СКРЫТО ДРЕВНЕЕ ТАИНСТВЕННОЕ ПОДЗЕМЬЕ. НАЗЫВАЕМОЕ РУННОЙ КУЗНЕЙ. ВО ВРЕМЕНА РАСЦВЕТА ТАССИЛОНА РУННАЯ КУЗНЯ БЫЛА МЕСТОМ, ГДЕ САМЫЕ ИЗОБРЕТАТЕЛЬНЫЕ И ОДАРЁННЫЕ ВОЛШЕБНИКИ ИМПЕРИИ СОБИРАЛИСЬ ДЛЯ ОБМЕНА ОПЫТОМ. ПОСЛЕ КАТАСТРОФЫ, СГУБИВШЕЙ ИМПЕРИЮ, РУННАЯ КУЗНЯ БЫЛА ОТРЕЗАНА ОТ МИРА. ДЕСЯТЬ ТЫСЯЧ ЛЕТ ОНА ОСТАВАЛАСЬ ИЗОЛИРОВАННОЙ В СОБСТВЕННОЙ КАРМАННОЙ РЕАЛЬНОСТИ, И ЗА ЭТО ВРЕМЯ В ЕЁ ТАИНСТВЕННЫХ ЗАЛАХ ЗАВЕЛОСЬ НЕЧТО СТРАННОЕ И ЗЛОВЕЩЕЕ. ТЕПЕРЬ, В СВЕТЕ ГРЯДУЩЕГО ВОЗВРАЩЕНИЯ КАРЗУГА, ТАЙНЫ РУННОЙ КУЗНИ ГОТОВЫ ВНОВЬ ОТКРЫТЬСЯ МИРУ.

То, что воцарение Тассилона ознаменовало собой наступление века чудес, видно по монументам, пережившим тысячелетия, но они — всего лишь строения, возведённые руками рабов империи. Куда больше впечатляют магические деяния рунных властителей — превращение плоти в золото, воплощение гороподобных существ и трансформация самой земли Голариона согласно их капризам. Всё это — лишь малая толика их могущества. Но ни один из рунных властителей не владел всеми аспектами магии. Их узконаправленные исследования давали им особое могущество в избранных ими областях специализации, но в ущерб двум противоположным школам магии. Ни один рунный властитель не мог освоить всю магию в целом, и потому их труды были ограничены их собственной некомпетентностью.

Чтобы выправить этот недостаток, рунные властители решили построить совместную лабораторию на территории, нейтральной для всех семи народов империи. Они назвали это место Рунной кузней, и здесь специалисты всех семи направлений могли сотрудничать друг с другом, не особо опасаясь вредительства, насмешек или помех, и работать в обстановке, не омрачённой соперничеством и завистью. Это место должно было быть посвящено лишь магии, чтобы виртуозы каждой тассилонской специализации могли работать, общаться и творить. Семь рунных властителей сами связали себя эдиктом, что лично они никогда не вмешаются напрямую в дела Рунной кузни и даже не войдут туда, чтобы их присутствие не помешало ведущимся там работам. Каждый рунный властитель избрал из слуг тех, кто лучше всего соответствовал его желаниям и целям, после чего при помощи собственной магии властители закрыли слуг в Рунной кузне. Рунная кузня давала заключённым в ней еду, удобства и кров — служение здесь было великой честью, пожизненным назначением. Раз в сезон обитатели Рунной кузни собирались в центральном чертоге, вокруг источника силы в сердце руны саздра, и отчитывались владыкам об открытиях и прорывах в магическом искусстве. Этот колодец мог также функционировать как портал, позволяя доставлять открытия и творения к хозяевам учёных в семи далёких столицах Тассилона.

Работа в Рунной кузне была отнюдь не безопасна, и часто волшебники в её стенах сходили с ума или погибали из-за ошибок в умозаключениях или во время экспериментов. Хотя незаменимых не было, рунные властители не хотели пускать туда кого попало. Только острые умом и сообразительные могли усвоить ритуал открытия, требуемый для входа в Рунную кузню, — это ограничение гарантировало, что лишь самые одарённые волшебники избирались для этой чести.

В течение нескольких месяцев с момента основания этой мистической лаборатории рунные властители упорно трудились, тайно ища способы повлиять на Рунную кузню без раскрытия своих интересов другим. К несчастью для них, они слишком тщательно наложили чары на начальной стадии, опасаясь, что другие рунные властители точно так же захотят вмешаться. В результате многие десятилетия Рунная кузня была такой, как предполагалось: нейтральная территория для мастеров тассилонской магии, созданная для исследований и познания.

Среди последних исследований Рунной кузни была разработка методов анабиоза — рунные властители понимали, что конец близок, и приказали своим представителям в Рунной кузне разработать методы выживания даже в самых страшных катастрофах. Каждая фракция выработала своё решение, и когда Тассилон погиб, открытия Рунной кузни сослужили хорошую службу рунным властителям. Когда они погрузились в анабиоз, Рунная кузня продолжила работу — её обитатели уже давно отреклись от мира, и даже уничтожение их родных стран едва ли смутило их. Они продолжали трудиться, пока снаружи бушевал хаос. Когда годы перешли в столетия, некоторые группы в Рунной кузне вымерли, а другие стали более могущественными. Когда столетия перешли в тысячелетия, все обитатели комплекса впали в безумие, деменцию и депрессию. После гибели Тассилона новая кровь не вливалась в жилы Рунной кузни и ничто из неё не выходило.

Сегодня уцелевшие обитатели Рунной кузни не только её стражи, но и заключённые — некогда великая лаборатория теперь не более чем сумасшедший дом. Чтобы не умереть, некоторые из учёных воспользовались тёмными аспектами магии, в то время как остальные сдались, оставив



ГРЕХИ
СПАСИТЕЛЕЙ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
СТИШОК ПИСАКИ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
В ПОИСКАХ
РУННОЙ КУЗНИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
РУННАЯ КУЗНЯ
И ОТРЕЧЕННЫЕ ЗАЛЫ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕНАСЫТНЫЕ
КРИПТЫ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ХРАНИЛИЩЕ
АЛЧНОСТИ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЖЕЛЕЗНЫЕ
КЛЕТЫ ПОХОТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
МЕРЦАЮЩИЕ
ЗАВЕСЫ

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ:
ГНОЙНЫЙ ЛАБИРИНТ

ЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ:
ЗАЛЫ ГНЕВА

ЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ:
ОРУДИЯ
МОГУЩЕСТВА

нестареющих прислужников продолжать работу. В заметках и разработках комплекса сохранились важные указания на то, как каждый из рунных властителей планировал пережить падение Тассилона, а также как развеять магию, сохранявшую их в течение последних 10 000 лет.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ

Когда в Сэндпоинте образуется таинственный провал в земле, персонажи обследуют его и обнаруживают в глубине под родным городом тассилонские руины, в которых находится ключ к местоположению Рунной кузницы — источнику многочисленных тассилонских открытий и изобретений. Среди них были различные способы погружения в анабиоз, которыми воспользовались рунные властители, когда их империя пала. К сожалению, эти руины также являются логовом древнего обезумевшего культиста Ламашту по прозвищу Писака. Разгадывая безумные стишки Писаки, персонажи могут узнать, где расположено древнее подземелье, известное как Рунная кузница.

Вооружившись этим знанием, персонажи должны отправиться на север и войти в саму Рунную кузницу. Оказавшись внутри, они обнаруживают, что здесь всё ещё кто-то живёт и охраняют это место тассилонские волшебники, продолжавшие традиции хозяев в течение тысяч лет. Исследуя Рунную кузницу, персонажи могут выяснить, каким образом Карзуг намерен вернуться в мир живых, и с помощью этой информации найти ключ к его поражению.

Рунная кузница состоит из семи различных ответвлений, каждое из которых полно собственных обитателей, ловушек, странной магии и сокровищ. При

обследовании этих помещений персонажи могут найти достаточно много информации о Карзуге. Главной целью персонажей должно быть нахождение двух компонентов, которые они могут использовать в центральном чертоге подземелья, чтобы выковать *абсолютное оружие*, которое поможет им победить Карзуга. Эти предметы находятся в Железных клетях похоти и Мерцающих завесах гордыни, двух самых опасных крыльях Рунной кузницы. Однако разумно будет исследовать всё подземелье, поскольку опыт и сокровища, ждущие героев, помогут им в последней главе «Возвращения рунных властителей», так же как и *абсолютное оружие*.

МАРШРУТ РАЗВИТИЯ

13-Й УРОВЕНЬ: к началу этой главы персонажи должны быть 13-го уровня.

14-Й УРОВЕНЬ: персонажи должны достичь 14-го уровня после победы над драконом Аркристом.

15-Й УРОВЕНЬ: персонажи должны достичь 15-го уровня к тому моменту, как они начнут обследовать шестое ответвление Рунной кузницы (поскольку точный порядок обследования крыльев Рунной кузницы гибок, герои могут достичь 15-го уровня раньше, если сумеют обследовать самые опасные крылья Рунной кузницы раньше, чем ожидается, и выжить).

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ: персонажи должны получить достаточно много опыта, но не достичь 16-го уровня ко времени завершения главы.



ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: СТИШОК ПИСАКИ

С УЧЁТОМ ВСЕГО КРОВОПРОЛИТИЯ, ПОТЕРЯННЫХ ЖИЗНЕЙ, МНОГИХ МИЛЬ, ПРОЙДЕННЫХ ПО ВАРИСИИ РАДИ ТОГО, ЧТОБЫ ПОМЕШАТЬ КОЗНЯМ ПРИСПЕШНИКОВ ДРЕВНЕГО ТИРАНА, ГЕРОЯМ МОЖЕТ ПОКАЗАТЬСЯ НАСМЕШКОЙ СУДЬБЫ ТОТ ФАКТ, ЧТО КЛЮЧ К ТОМУ, КАК МОЖНО ПОМЕШАТЬ ВОЗВРАЩЕНИЮ РУННОГО ВЛАСТИТЕЛЯ КАРЗУГА, ВСЁ ЭТО ВРЕМЯ НАХОДИЛСЯ ПОД СЭНДПОИНТОМ. ОДНАКО В РУИНАХ ХРАМА ЛАМАШТУ, НЕКОГДА СКРЫТОГО ПОД СЭНДПОИНТОМ, ОБИТАЕТ БЕЗУМЕЦ, ЧТО ЗНАЕТ ДОРОГУ К РУННОЙ КУЗНЕ — ПОТАЁННОЙ МИСТИЧЕСКОЙ ЛАБОРАТОРИИ. ОРУЖИЕ ИЗ КОТОРОЙ БУДЕТ БЕСЦЕННО ПРИ СХВАТКЕ С КАРЗУГОМ.

Сэндпоинт многое пережил, включая нападение гоблинов, резню в местной стеклодувной мастерской, несколько жутких убийств и совсем недавно — полномасштабное нападение великанов и дракона. И то, что жители продолжали держаться мужественно и стойко, определённо является подтверждением жизнестойкости горожан. Конечно, рядом с ними были защитники, которые помогли им пережить эти испытания, и когда в здешних краях снова возникают проблемы, именно к этим героям обратится народ Сэндпоинта.

Пусть новые события не столь яркие, но они куда более тревожны, чем вторжение гоблинов и великанов. Случись такое перед Днём гоблина (как его теперь называют), его бы и не заметили. Но в свете недавних бед некоторые люди из городского управления Сэндпоинта — особенно отец Зантус — боятся, что это предвещает нечто дурное.

Эта новая череда событий начинает разворачиваться после нападения великанов на Сэндпоинт, когда персонажи их прогнали. Через несколько дней после того, как персонажи ушли сражаться в Йоргенфист, на Забытом побережье произошло землетрясение. Жители Сэндпоинта привыкли к такому, так что небольшую встряску пережили легко, но затем, во время самого сильного толчка, посреди Башенной улицы возник провал, прямо к северу от гарнизона. Пострадало несколько стражников, а в провал съехал кусок северной стены гарнизонных казарм. По счастью, камеры в северной части были пусты. Впрочем, первые лица города обеспокоены отнюдь не провалом. Их тревожит то, что каждую ночь из заваленного обломками провала слышатся звуки. После того как группа стражников, посланных в провал, исчезла, шериф Хемлок оградил периметр провала верёвкой, поставил там часовых и запретил кому бы то ни было спускаться в провал. Такая работёнка по плечу людям более подготовленным — например, таким, как герои Сэндпоинта.

Провал появился примерно в то же время, когда персонажи одолели Мокмуриана, поскольку сэтими решаящим ударом рунный колодец Карзуга (уже переполненный алчными душами всех великанов, убитых персонажами в Йоргенфисте) достиг нового уровня мощности. Теперь колодец достаточно заряжен, чтобы Карзуг мог приступить к последней стадии пробуждения. Точно так же, как первоначальная активация рунного колодца несколько

лет тому назад вызвала волнение в остальных рунных колодцах, разбросанных по всей Варисии, в этот раз произошёл гораздо более сильный выброс магической энергии. Даже малый рунный колодец под Сэндпоинтом (зона Б13 Катакомб Гнева; см. стр. 38) ожил от энергии, и именно этот всплеск разрушил камни над ним и стал первопричиной появления провала в Сэндпоинте.

Но и боги заметили этот выброс. Когда внезапная волна магии прошла по месту, некогда посвящённому ей, Ламашту отреагировала немедленно. Она, сидя в своём логове в Бездне, воспользовалась выбросом энергии как маяком для собственной силы и, окинув взглядом эти края, узрела неупокоенный дух одного из величайших (и самых древних) последователей — тассилонского жреца Залиаши, известного под конец жизни как Писака. Ощувив, что его беспокойный дух все ещё в этих краях, Ламашту, видя, что всплеск энергии начал утихать, успела наполнить Писаку божественной милостью, прежде чем связь прервалась. Она возродила его как божественного стража древнего храма, приказав Писаке не только охранять это место, но и восстановить.

Писака восстал из бассейна нечестивой воды в древнем святилище Ламашту, расположенном ещё глубже, чем Катакомбы Гнева. Хотя воскрешение даровало ему новые силы, будучи божественным стражем, он не мог уходить далеко от места возрождения. Он занялся альтернативными методами восстановления древнего храма, призывая из свиты Ламашту ужасных чудовищ в качестве семян для нового культа.

Конечно, жители Сэндпоинта пока ничего об этом не знают — только то, что провал поглотил участок города и что исходящий оттуда шум наверняка говорит о чём-то зловещем внутри. Если персонажи не возвращаются в город сразу после триумфа в Йоргенфисте, с ними как можно скорее связывается представитель города. Если придётся, отец Зантус наскребёт достаточно денег, чтобы оплатить заклинание *послание*, чтобы вызвать героев назад в город.

Однако персонажи, скорее всего, сами соберутся назад в Сэндпоинт, особенно если найдут в логове Мокмуриана заметки, в которых он говорит о чертогах под Сэндпоинтом, в которых живёт «предатель рунного властителя Карзуга». Предатель этот, конечно же, Писака, и хотя персонажи могут надеяться найти в нём союзника против Карзуга (Писака, разумеется,



обладает информацией, которая обеспечит персонажам победу над рунным властителем), им придётся понять, что враг их врага не всегда им друг.

ВСТРЕЧА С ОТЦОМ ЗАНТУСОМ

Что бы ни побудило персонажей вернуться в Сэндпоинт, их приветствуют толпы восхищённых поклонников и благодарных горожан. У всех в городе на слуху провал на Башенной улице, хотя прибытие персонажей несколько затмевает это событие. Более того, большинство горожан полагают, что персонажи как раз вернулись, чтобы обследовать провал. Как только первоначальная сумятица встречи затихает, к персонажам подходит застенчивый служитель Дезны и передаёт им послание: отец Зантус желает поговорить с ними о провале как можно скорее в соборе Сэндпоинта.

Вместе с Зантусом их ожидают шериф Хемлок и мэр Деверин. Они просят персонажей вкратце рассказать о приключениях в Йоргенфисте (если ещё не знают о них), изумлённо слушают рассказы о великанах, свирепых медведях, безголовых ограх и кошмарах, живущих за пределами самого времени. Однако вскоре отец Зантус, прокашлявшись, заводит разговор о насущных проблемах.



Конечно, все мы рады услышать о ваших подвигах. Сэндпоинт очень многим обязан вам. И хотя мне кажется, что нет ничего лучше, как дать вам расслабиться и насладиться заслуженным отдыхом после приключений, вы, несомненно, уже слышали о нашей новой проблеме. Несколько дней назад к северу от гарнизона просела земля, прямо в середине Башенной улицы. Северная стена гарнизона немного повреждена, и хотя, по счастью, никто серьёзно не пострадал, дело совсем в другом. Стражники, которых шериф Хемлок послал на разведку, так и не вернулись. В ту самую ночь все мы слышали оттуда какие-то жуткие звуки: собачий вой, какого я ни от одной собаки не слышал, и душераздирающие вопли. Шериф оградил провал, и с тех пор оттуда никто не появлялся, но звуки становятся ночь от ночи громче. Что бы там ни сидело, оно хочет наружу, и, судя по звукам, что бы оттуда ни вылезло, хорошего от него не жди.

Все трое с надеждой и ожиданием смотрят на персонажей — если они сами не вызовутся спуститься и разобраться с тем, что пробудилось в глубинах провала, мэр Деверин переходит сразу к делу и просит героев об этом. Если персонажи прежде уже просили у Сэндпоинта платы за услуги, Деверин предлагает им 2 000 зм за то, чтобы персонажи прекратили этот вой и вопли, — довольно мизерная сумма для персонажей высокого уровня, но для Сэндпоинта это целое состояние. При проверке Дипломатии со СЛ 30 Деверин можно уговорить на 5 000 зм, но если персонажи запросят больше, Сэндпоинт, вероятно, обратится за защитой к иным искателям приключений, что не столь жадны до золота.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В КАТАКОМБЫ

Провал не расширяется дальше 30 футов. Он достиг диаметра улицы и поглотил часть стены гарнизона на юге — несколько открытых тюремных камер в подвале свисают с покосившейся южной стены провала. Сам провал в глубину 15 футов — нужна успешная проверка Внимания со СЛ 12, чтобы рассмотреть узкое отверстие в его северо-западной стороне в самой глубокой части. Похоже, там находится уводящий под землю туннель. Чтобы спускаться по крутым краям провала, требуется проверка Лазания со СЛ 15, если только персонажи не решат пойти через открытые тюремные камеры. Именно так первая группа стражников спустилась в провал — здесь нужна лишь проверка Лазания со СЛ 10.

Обследование туннеля со стороны самого глубокого места провала позволяет обнаружить короткий лестничный пролёт, ведущий вниз, и проход за ним шириной в 5 футов. Образование провала привело к обрушению большей части зоны **Б13** в Катакомбах Гнева (см. стр. 38). Остался только узкий проход, который идёт вдоль северо-восточной стены. Двустворчатые двери в зону **Б12** рухнули, позволяя легко попасть в остальную часть катакомб. В конце концов персонажи должны дойти до лестницы в зоне **Б10** в Катакомбах Гнева, которая до недавнего времени была загромождена обломками, но теперь расчищена усилиями нынешнего хранителя катакомб.

Странный тревожный звук, исходящий из провала, как правило, слышится за час до полуночи и продолжается несколько часов. Это жуткий вой, похожий на собачий, но куда более гулкий, чем обычно, смешанный с периодическими воплями более гуманоидного характера. Это воеет стая необычных йет-гончих, которых Писака призвал в этот мир для охраны святилища (при помощи заклинаний *потусторонний союзник*); а более человеческие крики — вопли самого Писака. Они полны безумной ненависти и гнева, усилены его сверхъестественной яростью и искажены расстоянием, из-за чего их невозможно разобрать. Вой может быть опознан как вой йет-гончих при успешной проверке Знания (планы) со СЛ 25. Поскольку вой разносится по извилистым туннелям, эффекты лая йет-гончих распространяются лишь в радиусе 20 футов вокруг верхнего края провала — эффект этого сверхъестественного лая см. в параметрах гончей Ламашту на стр. 254.

ИСТОРИЯ ЗАЛИАШИ

К моменту гибели Тассилонской империи некий человек по имени Залиаша командовал принадлежащим рунной властительнице Алазист Адским Факелом — одним из множества оборонительных строений, расположенных вдоль границы её империи с державой Карзуга. Залиаше была дана большая свобода в управлении Адским Факелом, пока он продолжал изучать методы производства и совершенствования исчадий греха для армии Алазист и держал оборонительную линию против недругов из Шаласта на востоке. Только вот Залиаша служил другому господину — он поддавался алчности и втайне



ГРЕХИ
СПАСИТЕЛЕЙ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
СТИШОК ПИСАКИ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
В ПОИСКАХ
РУННОЙ КУЗНИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
РУННАЯ КУЗНЯ
И ОТРЕЧЕННЫЕ ЗАЛЫ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕНАСЫТНЫЕ
КРИПТЫ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ХРАНИЛИЩЕ
АЛЧНОСТИ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЖЕЛЕЗНЫЕ
КЛЕТЫ ПОХОТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
МЕРЦАЮЩИЕ
ЗАВЕСЫ

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ:
ГНОЙНЫЙ ЛАБИРИНТ

ЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ:
ЗАЛЫ ГНЕВА

ЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ:
ОРУДИЯ
МОГУЩЕСТВА



продался Карзугу, став двойным агентом. Будучи хранителем Адского Факела, он также служил Карзугу, регулярно сообщая ему о передвижениях войск Алазнист.

Но ещё сильнее осложняла жизнь Залиаши его преданность третьему хозяину — самой Ламашту. Поскольку его роль двойного агента становилась всё труднее, Залиаша всё больше уставал и сходил с ума. Его верность Ламашту росла, и он предвидел, что однажды его предательство Алазнист и Карзуга подвергнет его большой опасности.

Залиаша решил втайне воспользоваться связью с обоими рунными властителями, чтобы найти дорогу в Рунную кузню — вероятно, единственное место, куда он мог бы бежать, если хозяева решат, что он стал бесполезен. Раскрыть секрет входа в Рунную кузню было нелегко, но Залиаша сделал это, правда всего за несколько дней до гибели империи. Когда Тассилон пал, мир содрогнулся и океан поглотил империю Алазнист, и планы Залиаши на побег рухнули. Он готовился к гневу одного, а, может, и обоих рунных властителей, но оказался не готов к гневу самого мироздания. Поддерживающая магия, которая защищала все тассилонские монументы и сопутствующие комплексы от эрозии и разрушения, едва спасла многие помещения под Адским Факелом. Залиаша не повезло оказаться в обрушившейся комнате, и тайну входа в Рунную кузню он унёс с собой в могилу.



Через десять тысяч лет безумный дух Залиаши пробудился вновь от прилива магической энергии из *малого рунного колдовца* близ его логова. И теперь, когда Ламашту полностью вернула его к жизни, этот воскресший маг жаждет восстановить свою власть в мире, который на первый взгляд кажется свободным от рунных властителей. Только то, что его жизнь отныне привязана к этому святилищу, не даёт ему выбраться в Сэндпоинт и объявить его своей вотчиной. Однако, если дать ему время, он быстро наберёт себе прислужников, которые сделают эту работу за него.

В новом воплощении в качестве божественного стража Залиаша стал чем-то большим, чем простой человек. Теперь, когда он куда крепче связан с самой Ламашту, его разум извратился ещё больше. Он считает себя уже не независимым агентом Ламашту, но её воплощением. Голос его изрекает её волю, а его рука пишет её законы и желания. Но за те 10 000 лет, пока его душа спала, Залиаша отстал от желаний хозяйки. Теперь он почти всё время проводит, записывая знания Ламашту на любой доступной поверхности. Поскольку он лишь ограниченно передвигается, а свободных страниц ему недостаёт, Залиаша принялся за стены святилища, исписав их бесконечными текстами, молитвами и мольбами к Матери чудищ. Он превращает святилище в её священный текст, и когда он закончит с этим делом, он примется за мир наверху.

В новом воплощении он стал Писакой.

ПИСАКА (СЛ 14)

Писака способен использовать *дверь в пространстве* в святилище неограниченно, что даёт ему невероятную подвижность. В результате с ним можно

встретиться не в одной конкретной комнате подземелья, но во многих. Писака использует ту же тактику внезапных коротких атак против персонажей, что он применял против стражников Хемлока, посланных в святилище, однако при встрече с персонажами Писака быстро осознаёт, что для того, чтобы с ними справиться, ему понадобится больше пары секунд.

В то же время Писака понимает, что мир наверху не стоит на месте. Он отчаянно хочет наверстать упущенное, чтобы более осмысленно направлять своих прислужников. Он понимает, что знание — сила. Поэтому он пытается вызнать у персонажей информацию о мире, прежде чем атаковать их. Он узнаёт об их проникновении в его владения, как только они проходят через потайную дверь в зоне А1, и тут же вступает с ними в контакт. Писака полагается на *невидимость*, *необнаружимость*, *непроглядный туман*, а также на естественную темноту и тени — всё это позволяет ему оставаться незаметным, пока он разговаривает с персонажами. Возможно, главной его защитой здесь являются *охранные чары*, которые он сотворяет ежедневно для защиты святилища.

Писака должен задавать примерно такие вопросы: «Что случилось с Тассилоном?», «Какая страна сменила его?», «Кто сегодня правит землями наверху?», «Где его столица?», «Что стало с рунными властителями Карзугом и Алазнист?», «Кто сегодня владеет могучей магией?». Если персонажи не особо хотят отвечать или требуют ответов взамен, Писака охотно идёт навстречу. Он по мере возможностей отвечает на вопросы, предлагая обмен информацией в стиле вопроса на вопрос. Можете использовать Писаку, чтобы выдать персонажам побольше информации о Тассилоне и роли Карзуга в нём, чтобы дать им понять, насколько могучи и злобны были рунные властители. Писака явно знает очень мало о том, что привело к падению Тассилона, но, если его спросить, как одолеть рунных властителей, он становится немногословен. Он упоминает о Рунной кузне, называя её «местом обучения, созданным рунными властителями, но вышедшим из-под их контроля». Он называет её единственным местом в Тассилоне, на которое рунные властители не имели прямого влияния, — единственным местом, куда они не могли входить из опасения вызвать гнев остальных шести и спровоцировать чудовищную войну. Он предполагает, что если какой-то из рунных властителей вошёл в Рунную кузню, то это могло послужить причиной гибели Тассилона. Конечно, если в древнем Тассилоне и существовало знание о том, как победить рунных властителей, то этот секрет до сих пор может быть скрыт в стенах Рунной кузни. Писака охотно хвастается тем, как он нашёл местоположение и способ войти в Рунную кузню, но он не готов напрямую поделиться с персонажами именно этой информацией. Однако он может обмолвиться, что карта Рунной кузни и ключ к её двери зашифрованы в письменах на стенах святилища. Хотя это и правда, Писака рассказывает это персонажам в первую очередь для того, чтобы заманить их поглубже в святилище, чтобы, как только он узнает всё, что они могут ему рассказать, получить большее преимущество в бою.

Как только Писака удовлетворяет потребность в информации или персонажи оказываются для него бесполезны, он переходит ко второй части плана — убить их, забрать их магию и снаряжение, а трупы превратить в немертвых прислужников. Он объявляет об этом, возглашая: «Пора закончить разговор, сосунки!» Он предпочитает напасть на персонажей в зоне А6, поскольку в этой комнате у него и его приспешников больше пространства для движения в бою, но он точно не станет ограничивать себя только этим местом. Для каждой из последующих комнат вкратце приведена боевая тактика Писака (как и эффекты его *охранных чар*). Поскольку в подземелье его можно встретить в любом месте, его параметры приведены ниже.

ПИСАКА

ОПЫТ	КО	ПЗ
38 400	14	150

М, божественный страж, ацланти, человек, жрец Ламашту 12 / воин 2 (*Bestiary* 4, стр. 60).

Хаотичный злой средний гуманоид (злой, хаотичный, человек).

Иниц: +7; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +20.

ЗАЩИТА

КБ: 27, касание 18, врасплох 23 (+9 броня, +3 Лвк, +4 отражение, +1 уклонение).

ПЗ: 150 (14 КЗ; 12d8+2d10+82); быстрое исцеление 5.

Стойкость +15, **Реакция** +7, **Воля** +18; +1 против ужаса.

Защитные способности: восстановление характеристик, свобода движений, храбрость +1; **СУ:** 10/адамантин; **Невосприимчивость:** болезнь, воздействующие на разум эффекты, яд; **УКМ:** 26.

АТАКА

Скорость: 60 футов (40 футов в доспехах).

В ближнем бою: зазубренный фальшион +19/+14/+9 (2d4+9 / 15–20).

Дистанционная: +1 возвращающийся кинжал из холодного железа +15 (1d4+5 / 19–20).

Особые атаки: божественная сила (5 / день, негативная энергия, 6d6, СЛ 18), мощь богов (+12, 12 раундов / день).

Псевдозаклинания божественного стража (УЗ 14; концентрация +16):

Неограниченно — дверь в пространстве (в пределах святилища Ламашту).

3 / день — сигнал тревоги, стук.

1 / день — божественное откровение, возвращение, волшебный засов, запрет, мистический замок, охранные чары, предвидение, ясновидение/яснослышание.

Псевдозаклинания сферы (УЗ 12; концентрация +20):

Неограниченно — вуаль мастера (12 раундов / день).

11 / день — двойник (12 раундов), прилив сил (+6).

Подготовленные заклинания (УЗ 12; концентрация +20):

6 — быстрое призрачное оружие, излечение, каменная кожа^с, призыв чудовища VI.

- 5 — быстрая милость божества, быстрый щит веры, длительное высшее волшебное оружие, праведная мощь^с, устойчивость к магии.
- 4 — божественная мощь, длительное волшебное одеяние, замешательство^с (СЛ 22), исцеление критических ранений, свобода движений, яд (СЛ 22).
- 3 — защита от стихии, исцеление тяжёлых ранений (2), необнаружимость^с, призыв чудовища III, рассеивание магии, слепота/глухота (СЛ 21).
- 2 — бычья сила, исцеление серьёзных ранений (2), медвежья стойкость, невидимость^с, паралич (гуманоид) (СЛ 20), посмертный покой.
- 1 — защита от добра, изменение облика^с (СЛ 19), исцеление лёгких ранений (2), непроглядный туман, приказ (СЛ 19), убежище (СЛ 19).
- 0 (неограниченно) — божественное наставление, кровотечение (СЛ 18), свет, чтение магических текстов.
- ^с заклинание сферы; **Сферы:** обмана, силы.



ПИСАКА



ГРЕХИ
СПАСИТЕЛЕЙ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
СТИШОК ПИСАКИ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
В ПОИСКАХ
РУННОЙ КУЗНИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
РУННАЯ КУЗНЯ
И ОТРЕЧЕННЫЕ ЗАЛЫ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕНАСЫТНЫЕ
КРИПТЫ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ХРАНИЛИЩЕ
АЛЧНОСТИ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЖЕЛЕЗНЫЕ
КЛЕТЫ ПОХОТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
МЕРЦАЮЩИЕ
ЗАВЕСЫ

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ:
ГНОИНЫ ЛАБИРИНТ

ЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ:
ЗАЛЫ ГНЕВА

ЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ:
ОРУДИЯ
МОГУЩЕСТВА

ТАКТИКА

Перед боем: каждый день Писака накладывает на комплекс заклинания *сигнал тревоги* и *охранные чары*.

Он также сотворяет *необнаружимость*, длительное *волшебное одеяние* и длительное *высшее магическое оружие* каждый день, после вознесения молитв Ламашту. Если у него есть время прямо перед началом боя, он сотворяет *каменную кожу*, *устойчивость к магии*, *свободу движений*, *бычью силу* и *медвежью стойкость*.

В бою: Писака начинает бой, сотворяя на себя быстрый щит веры и призыв чудовища VI, чтобы призвать 1d3 бабау. Когда призванные им чудовища вступают в бой, он сотворяет *праведную мощь* и быструю *милость божества*. Затем он вступает в бой, сотворяя быстрое *призрачное оружие* в этом раунде, чтобы напасть на заклинателя или целителя.

Боевой дух: Писака использует *дверь в пространстве*, чтобы отступить в коридор за зоной A10, если у него остаётся менее 10 ПЗ, после чего скрывается в логове и залечивает раны, прежде чем вернуться и продолжить бой с пришельцами. Если схватиться с ним в зоне A10, он сражается насмерть.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, **Лвк:** 16, **Вын:** 19, **Инт:** 12, **Мдр:** 26, **Хар:** 14.

БМА: +11; **МБМ:** +15; **ЗБМ:** 33.

Черты: Быстрое заклинание, Длительное заклинание, Живучесть, Создание волшебного оружия и доспехов, Сокрушительный удар, Стальная воля, Уворот, Уверенное владение оружием (фальшион), Улучшенный критический удар (фальшион), Эксперт (Блеф).

Навыки: Блеф +15, Внимание +20, Запугивание +12, Знание (магия, планы, религия) +11, Исполнение (красноречие) +9, Колдовство +11, Проницательность +13.

Языки: демонический, тассилонский.

ОС: благословенная жизнь, освящённое место.

Снаряжение: +1 нагрудник, зазубренный фальшион, +1 возвращающийся кинжал из холодного железа, тигра бесконечной мудрости +2, алмазная пыль стоимостью в 750 зм.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Благословенная жизнь (Экс): Писака не стареет, ему не нужно дышать, есть, пить или спать.

Божественная скорость (Экс): Писака получает бонус +4 к проверкам инициативы, а его базовая скорость равна 60 футам (или 40 футам, если он носит +1 нагрудник).

Восстановление характеристик (Экс): Писака восстанавливает 1 пункт каждой получившей урон характеристики за раунд.

Освящённое место (Экс): Писака привязан к святилищу Ламашту (зоны A1–A10). Богиня кошмаров велела ему охранять это место, прогонять отсюда еретиков и тех, кто дерзнёт прийти с мечом. Если Писака выйдет за пределы этих зон, он теряет шаблон божественного стража, а также способность сотворять заклинания, пока не раскается и не вернётся в святилище в течение 1 недели. В противном случае он навсегда теряет шаблон божественного стража и теряет 6d6 Выносливости, поскольку его тело пытается приспособиться к потере.

СВЯТИЛИЩЕ ЛАМАШТУ

Само святилище построено в том же архитектурном стиле, что и Катакомбы Гнева над ним, поскольку проектировали и строили их одни и те же. Потолки в среднем достигают высоты в 8 футов в коридорах и 15 — в комнатах. В самом святилище освещения нет (за исключением зоны A6), поскольку Писака полагается на ночное зрение и собственную память об этом месте, а все его прислужники видят в темноте. Время не пощадило многих комнат святилища, кое-где обломки засыпали проходы или части комнат. То, что находится за этими завалами, остаётся на усмотрение ведущего. Там, ещё глубже под Сэндпойнтом, могут находиться многочисленные комнаты, которые так и ждут, чтобы их исследовали, но в этой книге они не описаны.

Писака установил беззвучные *сигналы тревоги* в зонах A1, A6 и A9 и запер каждую дверь в святилище *мистическим замком* (за исключением потайной двери в зоне A1 — он прекрасно знает, что магическая аура, по иронии судьбы, позволила бы легче её отыскать, если кто-то из пришельцев умеет сотворять *обнаружение магии*). Он избегал использовать в святилище *запрет*, поскольку это ограничивает применение *двери в пространстве* для передвижения по комплексу. Только зона A10 защищена *запретом* от вторжения.

Всё святилище постоянно защищено *охранными чарами* следующим образом:

ВНУШЕНИЕ: Писака сотворил мощное *внушение* за дверь, ведущей из зоны A9 к зоне A10, — см. подробности в зоне A9.

ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО: каждый раз, когда персонаж подходит к перекрёстку, с вероятностью 50% он идёт в направлении, противоположном желаемому.

ПАУТИНА: зона A1 вся затянута *паутиной* благодаря этому заклинанию.

СКРЫТЫЕ ДВЕРИ: все двери в комплексе (кроме потайной в зоне A1) зачарованы *немыми образами*, чтобы с виду казаться сплошной стеной. Существо, взаимодействующее с таким образом, может попытаться пройти испытание Воли со СЛ 22, чтобы разоблачить иллюзию.

ТУМАН: все коридоры заполняет густой туман, снижая дистанцию зрения (включая ночное зрение) до 5 футов и создавая плохую видимость для всех существ.

Всё подземелье излучает сильную ауру преграждения в результате этих *охранных чар* — *рассеивание магии* может снять лишь один из этих особых эффектов за один раз.

ПИСЬМЕНА НА СТЕНАХ

Тассилонские письмены покрывают почти всю поверхность святилища — пол, потолок, стены. Это последствие безумия Писаки. По большей части это изложение молитв, писаний и призывов, обращённых к Ламашту. Среди этих каракулей скрыты строфы стиха Писаки. В приступе гордыни после того, как он открыл местоположение Рунной кузницы, Писака увековечил путь к этому месту среди своих писаний. Чтобы найти путь в Рунную кузницу и способ

Коль хочешь магию познать, то в Рунной кузне твой удел.
Лишь там сумеет маг начать свершение всех великих дел.

Там, на восточном берегу зеркала дымного, стоят
Семь лиц в магическом кругу и в Кузню тайный вход хранят.

Там семь камней семи владык — слова волшебные найди,
Ключи у каждого возьми — и вверх по лестнице иди.

Ключи в саздре поверни два раза. Сверху смотрит Зин.
Войди в его уста-врата среди покрытых льдом вершин.

Отринув смертные пути, вкушая знания веков,
Своё блаженство обрети средь нескончаемых трудов.

входа в неё, персонажи должны найти все пять строф и расставить их в правильном порядке. Эти пять строф представлены в памятке 5-1. Если персонажи не читают на тассилонском и не умеют сотворять *понимание языков*, им, возможно, придётся вернуться сюда с экспертом по языкам, таким как местный сэндпойнтский знаток Тассилона Бродерт Куинк.

ДЕШИФРОВКА СТИШКА ПИСАКИ

Чтобы понять стишок Писаки, игроки должны сами разобраться в нём. Если это для них проблема, то успешная проверка навыка со СЛ 25 может раскрыть правильное толкование стишка. Навык должен быть хоть как-то связан с поэзией, например Ремесло (поэт), Исполнение (красноречие, лицедейство, пение или шутовство), Профессия (поэт). Проверка со СЛ 20 поможет расставить строфы в нужном порядке. Правильная интерпретация приведена ниже.

ПЕРВАЯ СТРОФА: эта строфа говорит, о чём это стихотворение в целом, давая понять, что Рунная кузня — это место, где волшебники оттачивают мастерство.

ВТОРАЯ СТРОФА: «зеркало», или зеркало, — метафора озера (довольно обычное сравнение в тассилонской поэзии); успешная проверка Знания (география) со СЛ 20 позволит вспомнить, что в Варисии славится горячими источниками и гейзерами Недремлющее озеро. Далее в строфе упоминаются «семь лиц в магическом кругу». Успешная проверка Знания (география) со СЛ 20 позволит вспомнить, что таинственный круг из семи каменных голов расположен на западном склоне Морозного Черепа на восточном берегу озера.

ТРЕТЬЯ СТРОФА: это семь каменных голов, каждая из которых символизирует какую-то из школ тассилонской магии и, следовательно, одного из семи рунных властителей и царств Тассилона. Если сотворить заклинание определённой школы на определённый камень, то во рту головы появляется ключ. Эта строфа говорит, что надо таким способом взять ключи из каждой каменной головы, затем подняться по Морозному Черепу, по древним ступеням.

ЧЕТВЕРТАЯ СТРОФА: поднявшись на Морозный Череп, персонажи должны направиться к пещере, и в зале за входом они увидят такой же круг семи лиц вокруг семиконечной звезды саздра. Вставив ключи в эти камни, они открывают портал в Рунную кузню, которая существует в собственном изолированном измерении.

ПЯТАЯ СТРОФА: эта строфа просто обещает, что любой, кто доберётся до Рунной кузницы, будет щедро вознаграждён знаниями.

А1 ВХОД В СВАТИЛИЩЕ



Здесь лестница затянута густой паутиной. Тут и там сквозь разрывы в необычайно толстой паутине видны глубокие царапины на стенах и полу. Учитывая отсутствие плесени и грибка, скорее всего, лестницу недавно расчищали.

Паутина в этом лестничном проёме создана *охранными чарами* Писаки. Сама лестница уходит вниз от заброшенных Катакомб Гнева на 50 футов. Кажется, будто в конце — тупик, но успешная проверка Внимания со СЛ 30 у западной стены позволяет обнаружить потайную дверцу. Она также охраняется



ГРЕХИ
СПАСИТЕЛЕЙ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
СТИШОК ПИСАКИ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
В ПОИСКАХ
РУННОЙ КУЗНИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
РУННАЯ КУЗНЯ
И ОТРЕЧЕННЫЕ ЗАЛЫ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕНАСЫТНЫЕ
КРИПТЫ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ХРАНИЛИЩЕ
АЛЧНОСТИ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЖЕЛЕЗНЫЕ
КЛЕТЫ ПОХОТИ

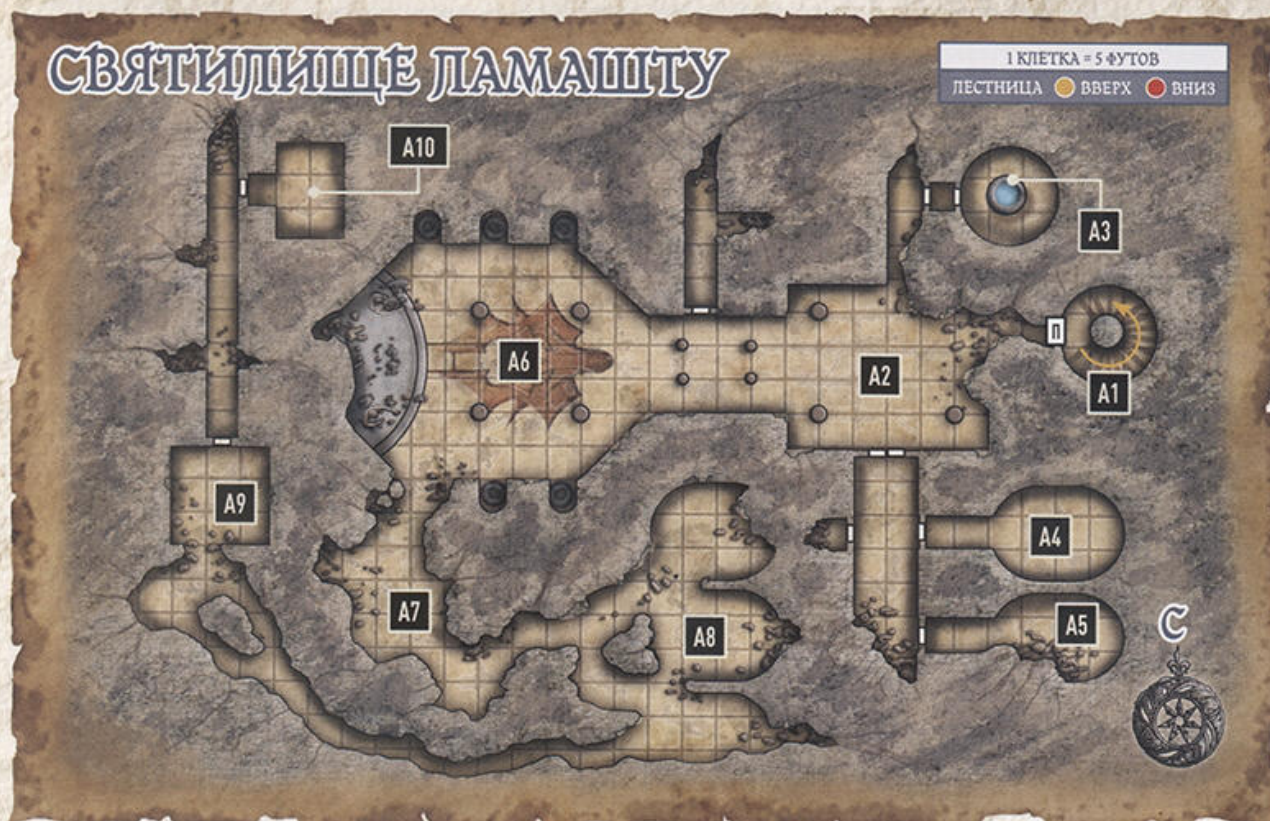
ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
МЕРЦАЮЩИЕ
ЗАВЕСЫ

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ:
ГНОИМЫЙ ЛАБИРИНТ

ЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ:
ЗАЛЫ ГНЕВА

ЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ:
ОРУДИЯ
МОГУЩЕСТВА

СВЯТИЛИЩЕ ЛАМАШТУ



заклинанием *сигнал тревоги*, сотворённым Писакой, которое при активации беззвучно оповестит его. Коридор за дверью обрушился, но расчищен узкий туннель в зону A2.

A2 ПРИХОЖАЯ



Стены, пол и даже купол потолка здесь покрыты письменами; древние тассилонские надписи идут спиралями и расползаются, как побеги. Некоторые фразы огромны, слова в них чуть ли не три фута высотой, в то время как другие написаны крохотными, словно паучьи следы, буквами. Порой написаны они тёмными чернилами, порой кровью, иногда вырезаны в камне. Коридоры на севере и востоке ведут в заполненные туманом туннели, а на юге находится двустворчатая каменная дверь, на обеих створках которой вырезаны огромные головы трёхглазого шакала. На западе в помещении, подобном огромному храму, мерцает свет.

Любой, кто перемещается по этой комнате, скорее всего, будет замечен стражем зоны A6, но это существо не нападает сразу, как почует чужаков, давая Писаке время на первый контакт с персонажами. Писака задаёт им несколько вопросов, скорее всего будучи невидимым или прячась в тумане на севере, затем использует *дверь в пространстве*, чтобы попасть в зону A9 и немного подумать над их ответами, прежде чем снова найти их в подземелье и задать новые вопросы.

Любой, кто читает по-тассилонски, может быстро прийти к выводу, что надписи на стенах — это

молитвы и священные писания Ламашту. Успешная проверка Внимания со СЛ 20 выделяет строки явно более крупного поэтического произведения, не имеющего отношения к Ламашту. Это первая строфа стишка Писаки.

A3 КУПЕЛЬ РОЖДЕНИЯ



Низкий каменный бортик окружает мелкую купель, которая словно бы испускает мягкий свет. Стены комнаты исписаны большими резными рунами, потолок поднимается куполом.

Эта купель посреди комнаты выглядит чистой, но вкус воды мерзок. Именно сюда приводили 10 000 лет назад тех, кто вынашивал отродий Ламашту, чтобы дать жизнь их чудовищным детям, и именно из этой купели Ламашту вернула Писаку к жизни в качестве божественного стража.

A4 ЧЕРТОГ ДЛЯ МЕДИТАЦИИ



На полу этой комнаты лежат груды обломков и пыли, на которых словно бы отпечатался чей-то след. Стены и потолки плотно покрыты письменами и знаками. С восточной стены злобно смотрит изображение трёхглазого шакала.

Как и в зоне A2, стены здесь исписаны молитвами Ламашту. В центре восточной стены, прямо под символом Ламашту, находится вторая строфа стишка Писаки.

A5 ОБРУШИВШИЙСЯ ЧЕРТОГ ДЛЯ МЕДИТАЦИИ



Эта комната частично обвалилась. По стенам и потолку лучами расходятся трещины. Изображение трёхглазого шакала злобно смотрит с восточной стены, одна из трещин прошла прямо по морде.

Эта комната кажется ненадёжной, но пока больше тут обваливаться нечему, если только кто-то не попытается расчистить завал у южной стены.

A6 СВАТИЛИЩЕ ЧУДОВИЩ И БЕЗУМИЯ (КО 13)



Хотя участки этого святилища обрушились, оставив груды обломков на полу и у осыпавшихся стен, сам этот чертог внушает угрожающее благоговение. Четыре чёрные колонны поддерживают сводчатый потолок на высоте 40 футов, и с пола между ними, из полос самого камня, злобно смотрит изображение трёхглазого шакала. Оно испускает мягкий зловещий свет, освещающий всю комнату снизу. В нишах на севере и юге стоят статуи беременной женщины с шакальей головой. Каждая из статуй сжимает пару кукри, скрещённых на груди, когтистые ноги обвивает змеиный хвост. На западе возвышается подобие кафедры, украшенной другими статуями, частично погребёнными древним обвалом. Стены этой комнаты плотно исписаны сотнями строк и растянутых рун.

Это святилище, некогда бывшее средоточием культа Писаки, посвящённого Ламашту, ныне пусто и, похоже, покинуто. Здесь Писака приложил больше усилий, чем в других местах комплекса, покрыв стены молитвами и призывами, и здесь он использовал более замысловатую и тщательную каллиграфию. Третья строфа его стиха нацарапана у основания центральной статуи Ламашту у северной стены.

Писака, вероятно, вернётся сюда задавать вопросы персонажам, а если они набросятся на него, он может использовать *дверь в пространстве*, чтобы отступить и натравить на них демона глабрезу.

СУЩЕСТВО: когда Писака проснулся после 10 000 лет смертного сна как божественный страж, как только он выяснил, что попытка покинуть святилище причиняет ему боль, он понял, что ему нужны стражи и прислужники, не столь ограниченные в передвижениях. Первую попытку призвать такого прислужника он осуществил при помощи заклинания *потусторонний союзник* — к его великому удивлению и радости, Ламашту ответила на его просьбу, прислав ему на помощь глабрезу по имени Йеррин-Ку. Писака счёл это знаком, что планы Ламашту на эти места весьма масштабны, — и не ошибся, но пока Матерь чудищ решила держать в секрете свои окончательные планы на Забытое побережье.

ЙЕРРИН-КУ

ОПЫТ
25 600

КО
13

ПЗ
186

М, демон, глабрезу («Бестиарий», стр. 80).

ТАКТИКА

В бою: Йеррин-Ку первым делом пробует призвать другого глабрезу — он не пытается призвать врагов, поскольку те в тесном союзе с врагом Ламашту Пазузу. В первом раунде он использует *обратную гравитацию*, чтобы обезвредить персонажей, которые не умеют летать, затем наносит удар тому, кто кажется ему самым сильным целителем, при помощи *слова силы: шок*. Затем он вступает в ближний бой с оставшимися персонажами, прибегая к *замешательству* для групп, которые, по его мнению, слишком хорошо срабатываются. Йеррин-Ку преследует врагов по всему комплексу, но не за пределами святилища, если они так далеко забралась.

Боевой дух: Йеррин-Ку привязан к этому святилищу ещё на несколько дней и уйти не может — в результате он сражается насмерть, невзирая на собственное желание удрать, когда дело оборачивается плохо.

A7 МЕСТО БОЯ



Вся пещера в крови: потёки на стенах, пятна на полу, лужицы застывшей крови уже начали гнить. Повсюду разбросаны куски плоти. Что бы тут ни случилось, для многих дело закончилось плохо.

Когда посланные шерифом Хемлоком стражники добрались до этого святилища, Писака ещё не начал укреплять свою защиту. Пришельцы вызвали у него скорее любопытство, чем гнев, и он, незримый, с интересом наблюдал, как они робко обследуют святилище. Когда стражники дошли до зоны **A6**, они осознали масштаб открытия и решили вернуться и доложить Хемлоку. Вот тогда Писака и нанёс удар. Йет-гончие сожрали большую часть тел — того, что осталось, слишком мало, чтобы использовать *разговор с мёртвым* или *возвращение к жизни*, но, если персонажи прибегнут к *воскрешению* или более мощной магии, они смогут вернуть стражников к жизни. Если персонажи так поступят, наградите их за доброту тем, что оживлённые стражники дадут им дополнительную информацию об обитателях святилища.

A8 ПСАРНЯ ПИСАКИ (КО 11)



Три некогда отдельных помещения превратились в одно из-за обвалившихся стен и многовековой эрозии. По комнате в беспорядке разбросаны окровавленные куски кольчуг, обломки щитов и мечей, обрывки одежды. Стены исписаны бесконечными кровавыми каракулями.



ГРЕХИ
СПАСИТЕЛЕЙ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
СТИШОК ПИСАКИ

КАРТА ПЕРВАЯ:
СВАТИЛИЩЕ
ЛАМАШТУ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
В ПОИСКАХ
РУИНОЙ КУЗНИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
РУИНАЯ КУЗНЯ
И ОТРЕЧЕННЫЕ ЗАЛЫ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕНАСЫТНЫЕ
КРИПТЫ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ХРАНИЛИЩЕ
АЛЧНОСТИ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЖЕЛЕЗНЫЕ
КЛЕТЫ ПОХОТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
МЕРЦАЮЩИЕ
ЗАВЕСЫ

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ:
ГНОИНЫЙ ЛАБИРИНТ

ЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ:
ЗАЛЫ ГНЕВА

ЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ:
ОРУДИЯ
МОГУЩЕСТВА



На северной стене самой южной комнаты написана четвёртая строфа стиха Писаки. Фрагменты доспехов и оружия — всё, что осталось от стражников Сэндпойнта после того, как Писака скормил их стае.

СУЩЕСТВА: в этих пещерах живёт стая из шести могучих йет-гончих, известных как гончие Ламашту. В отличие от обычных йет-гончих, гончие Ламашту чёрные и имеют ядовитое жало на конце крысиного хвоста. Поскольку они потусторонние существа, им не нужна еда — стражников они сожрали из злобы. Лай и вой стаи слышен по всему комплексу (как указано выше), но, если гончие не слышат чужаков, они спокойно остаются здесь. Они единственные из нынешних обитателей святилища, кто способен преследовать добычу за его пределами.

ГОНЧИЕ ЛАМАШТУ (6)

опыт	КО	ПЗ
2 400 каждая	6	76 каждая

Особая йет-гончая («Бестиарий», стр. 147).

Нейтральное злое среднее потустороннее существо (злой, экстрапланарный).

Иниц.: +8; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, нюх; **Внимание** +15.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 15, врасплох 15 (+5 естественная броня, +4 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 76 (8d10+32).

Стойкость +10, **Реакция** +10, **Воля** +6.

СУ: 5/серебро.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 60 футов [хорошая маневренность].

В ближнем бою: укус +13 (2d6+5, зловещий укус и сбивание с ног), жало +13 (1d6+5 и яд).

Особые атаки: зловещий укус (СЛ 18), лай (СЛ 16).

ТАКТИКА

В бою: гончие Ламашту предпочитают окружать врагов и все вместе набрасываются на одну жертву. Они радостно бросаются на персонажей, носящих символы добрых божеств, игнорируя при этом тех, кто не так явно показывает вероисповедание.

Боевой дух: гончие упорны и сражаются насмерть.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 21, **Лвк:** 19, **Вын:** 19, **Инт:** 10, **Мдр:** 18, **Хар:** 14.

БМА: +8; **МБМ:** +13; **ЗБМ:** 28.

Черты: Сокрушительный удар, Уворот, Улучшенная инициатива, Эксперт (Полёт).

Навыки: Акробатика +12 (+16 при прыжках), **Внимание** +15, **Выживание** +12, **Полёт** +22, **Проницательность** +15, **Скрытность** +15.

Языки: демонический (не может говорить).

ОС: полёт.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Яд (Экс): жало — ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 18; **Частота:** 1 / раунд до 6 раундов; **Действие:** 1d2 урона Сил; **Лечение:** 2 испытания подряд.

А9 ВНЕШНЕЕ СВАТИЛИЩЕ (КО 7)



Стены, потолок и пол этой пустой комнаты покрыты письменами, которые во многих местах перекрываются и путаются почти до полной неразборчивости. На северной стене выделяются краткие строки, вырезанные в камне и единственные такие на поверхности.



ГРЕХИ
СПАСИТЕЛЕЙ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
СТИШОК ПИСАКИ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
В ПОИСКАХ
РУННОЙ КУЗНИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
РУННАЯ КУЗНЯ
И ОТРЕЧЕННЫЕ ЗАЛЫ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕНАСЫТНЫЕ
КРИПТЫ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ХРАНИЛИЩЕ
АЛЧНОСТИ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЖЕЛЕЗНЫЕ
КЛЕТЫ ПОХОТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
МЕРЦАЮЩИЕ
ЗАВЕСЫ

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ:
ГНОЙНЫЙ ЛАБИРИНТ

ЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ:
ЗАЛЫ ГНЕВА

ЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ:
ОРУДИЯ
МОГУЩЕСТВА

Эти строки — пятая строфа стихов Писаки. Некогда в этой комнате жрецы готовились к ритуалам в святилище, но теперь мало что напоминает о её предназначении — она стала ловушкой.

ЛОВУШКА: любой, кто проходит через северную дверь в заполненный туманом коридор, слышит у себя в голове шёпот. Он говорит, что влияние Ламашту коснулось его друзей и они хотят схватить его и принести в жертву Ламашту. Это заставляет персонажа сделать всё для самозащиты, в первую очередь найти место, где он сможет спрятаться от так называемых союзников и отбиться от них, если они попытаются схватить его. Писака сотворил это *внушение* при помощи *охранных чар*, надеясь посеять раздор в рядах пришельцев. Если же кто-то всё-таки спрячется где-то в святилище в одиночку, Писака находит его как можно быстрее, чтобы убить.

ВНУШЕНИЕ ПИСАКИ

ОПЫТ
3 200

КО
7

Тип: магическая; **Внимание:** СЛ 31; **Механика:** СЛ 31.

Условие: приближение; **Перезарядка:** автоматически.

Действие: эффект заклинания (*внушение*; испытание Воли со СЛ 22 отменяет).

А10 ЛОГОВО ПИСАКИ

Вся эта комната охраняется заклинанием *запрет* (испытание Воли со СЛ 22), сотворённым здесь Писаккой. Этот *запрет* настроен на мировоззрение хаотичный злой и не имеет пароля, позволяющего не подучить от него урон.



Стены комнаты украшены плавными письменами и рунами. На севере к стене привалилось окровавленное человеческое тело с переломанными во многих местах руками и ногами. Низкий столик у восточной стены заставлен пузырьками с разноцветными жидкостями, в чернильнице торчит павлинье перо.

Некогда здесь было караульное помещение, но Писака поселился здесь из-за того, насколько удобно здесь защищаться. Будучи божественным стражем, он не нуждается в пище или отдыхе, потому он использует комнату для медитации и в качестве безопасного убежища.

Письмена на стенах этой комнаты содержат не только призывы к Ламашту, но и заметки о ситуации во внешнем мире, сделанные Писаккой по донесениям духов и потусторонних существ, вызванных им, а также при помощи заклинаний *божественного откровения*, *прорицания* и *разговора с мёртвым*, сотворённым на труп, который держит здесь. От замесок создаётся впечатление, будто их писал кто-то, оставший от времени и старающийся всеми силами собрать сведения об ушедшем далеко вперёд мире. Несколько раз упоминается Рунная кузня — Писака очень хочет послать агентов в это место, чтобы

добыть ингредиенты и обшарить его на предмет магических вещей и текстов, поскольку он укрепился в мысли, что этот комплекс давно забыт и заброшен. В особенности его заметки говорят о каком-то *рунном* оружии — предметах, которые, по мнению Писаки, могут оказаться весьма эффективными против рунных властителей и их союзников, но методы его создания таятся где-то в самой Рунной кузне.

Мёртвое тело принадлежало Джарену Басвиру, что при жизни был капралом сэндпойнтского ополчения, возглавлявшим группу стражников, которых Хемлок послал в эти подземелья. Писака поддерживает это тело в приличном состоянии при помощи заклинания *посмертного покоя* и использует его как источник информации о мире наверху при помощи *разговора с мёртвым*.

СОКРОВИЩА: эти чернила и перо Писака весьма ценил в прошлой жизни, и его покровительница Ламашту вернула их (как снаряжение) ему в награду за службу стражем храма. Здесь всего 17 пузырьков чернил, каждый стоит 8 зм, но самое ценное имущество Писаки — это *перо откровения*.



ГОНЧАЯ
ЛАМАШТУ

ВОЗВРАЩЕНИЕ РУННЫХ ВЛАСТИТЕЛЕЙ

В ПАСТИ ЧЕРЕПА

1 КЛЕТКА = 10 ФУТОВ

УКЛОН ● ВВЕРХ ● ВНИЗ



Гора Морозный Череп, возносящаяся на высоту почти 16 000 футов над Недремлющим озером на западной оконечности Кодарских гор, получила жуткое название по заметному издали формированию близ вершины горы, отдалённо напоминающему череп. Мало кто знает историю Морозного Черепа, и даже те мудрецы, которые считают себя знатоками истории Тассилона, часто опираются на ошибочные данные. Проверка Знания (история) со СЛ 40 позволяет вспомнить, что в Тассилоне рунные властители часто вырезали своё изображение на склонах гор или огромных статуях, взирающих сверху вниз на их города. Лик на склоне Морозного Черепа, однако, смотрел на саму Рунную кузню, символизируя, что эта территория принадлежит всем рунным властителям, потому они согласились обозначить это место изваянием лица первого императора Тассилона, Зина. Но вместо того чтобы изваять его таким, каким он был при жизни, рунные властители, свергнувшие его во время кровавого мятежа, увековечили его таким, каким он им нравился больше — мёртвым императором. Более того, этот памятник не охранялся защитными чарами, как большинство монументов Тассилона, и за прошедшие 10 000 лет лицо выветрилось и теперь смутно напоминает череп.

ИДЕНТИФИКАЦИЯ КАМЕННЫХ ГОЛОВ: эти семь каменных голов были окружены защитной магией, много веков предотвращавшей эрозию. Каждый вечер на закате магия, наполняющая их, становится более мощной, что позволяет её обнаружить при помощи обнаружения магии или мистического зрения. Чтобы ключ появился, персонаж должен воздействовать на каменную голову заклинанием той же школы, что и аура, испускаемая головой. Обнаружение магии и мистическое зрение — самый простой способ определить, ауру какой школы магии испускает голова. Успешная проверка Знания (история или

магия) со СЛ 35 позволяет идентифицировать каждую из голов, связывая их с изображениями семи рунных властителей (персонаж, который провёл как минимум неделю, изучая библиотеку под Йоргенфистом, получает ситуативный бонус +15 к этой проверке), и так можно узнать, с какой из школ магии связана каждая голова.

ПОЛУЧЕНИЕ КЛЮЧА К РУННОЙ КУЗНЕ: каждая каменная голова хранит один из семи ключей, необходимых для того, чтобы войти в Рунную кузню. Правильный способ добыть ключ — применить заклинание определённой школы магии на соответствующую каменную голову. Заклинание должно быть сотворено в пределах 5 футов от каменной головы, чтобы она могла поглотить заклинание; это происходит независимо от того, хочет ли заклинатель, чтобы голова поглотила заклинание, или нет. Поглощённое заклинание не даёт желаемого эффекта; вместо этого поглотившая заклинание голова на мгновение вспыхивает энергией, и по земле идёт дрожь, в то время как от головы слышится пронзительная трель. Свечение и звук полностью исчезают через несколько секунд, и во рту головы появляется золотой ключ. Эти ключи хранятся на Эфирном плане и просто переносятся на Материальный план, когда голова активируется. Персонаж, использующий истинное зрение, может увидеть призрачный ключ во рту каменной головы, пока тот ещё находится на Эфирном плане, а эфирное существо может легко забрать ключ без последствий — по возвращении на Материальный план ключ остаётся при нём.

Сотворение заклинания соответствующей школы возле головы или путешествие на Эфирный план — не единственные способы получить ключ. Успешная проверка Использования магических устройств со СЛ 35 заставит голову считать, что её активировало надлежащее заклинание. Успешная проверка



ГРЕХИ СПАСИТЕЛЕЙ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
СТИШОК ПИСАКИ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
В ПОИСКАХ
РУННОЙ КУЗНИ

КАРТА ВТОРАЯ:
В ПАСТИ ЧЕРЕПА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
РУННАЯ КУЗНЯ
И ОТРЕЧЕННЫЕ ЗАЛЫ

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ:
НЕНАСЫТНЫЕ
КРИПТЫ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ХРАНИЛИЩЕ
АЛЧНОСТИ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЖЕЛЕЗНЫЕ
КЛЕТЫ ПОХОТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
МЕРЦАЮЩИЕ
ЗАВЕСЫ

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ:
ГНОЙНЫЙ ЛАБИРИНТ

ЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ:
ЗАЛЫ ГНЕВА

ЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ:
ОРУДИЯ
МОГУЩЕСТВА

Механики со СЛ 40 также может освободить ключ и заставить его показаться во рту головы.

УНИЧТОЖЕНИЕ КАМЕННОЙ ГОЛОВЫ: каждая каменная голова имеет твёрдость 16 и прочность 1 440. Кроме этого, успешная проверка Силы со СЛ 68 разрушает каменную голову с одного удара. Каждая голова весит более 40 тонн и имеет высоту в 10 футов. Когда камень разрушается, следующий за этим выброс магической энергии и света наносит 20d6 урона электричеством в 60-футовом взрыве. Испытание Реакции со СЛ 20 снижает урон вдвое, но те, кто провалил испытание, остаются навсегда слепыми от этого выброса ослепляющей магии. Помните, что этот взрыв может покончить и с соседней головой, вызвав цепную реакцию взрывов.

В любом случае, как только одна каменная голова уничтожена, связь с Эфирным планом исчезает и ключ из этой головы остаётся в дымящемся кратере, где прежде она стояла.

Ниже перечислены головы и связанная магия:

- Б1: Карзуг (превращение)
- Б2: Крун (воплощение)
- Б3: Белимариус (преграждение)
- Б4: Соршен (очарование)
- Б5: Зандергул (иллюзия)
- Б6: Алазист (разрушение)
- Б7: Зута (некромантия)

СУЩЕСТВО: когда активируется первая голова и звуковой импульс эхом раскатывается по земле и воздуху, шум замечает владыка Морозного Черепа. Это Аркрист,

которого шоанти зовут Морозная Пасть, — древний белый дракон, проживший на Морозном Черепе 500 лет. В юности, несколько столетий назад, Аркрист был великим и ненавистным врагом шоанти; его нападения на кочевников нагорья Велашу и запада плато Сторваль остались в легендах, и многие из этих племён доныне поют о тех чёрных временах и бесчисленных героях, которые искали его гнездо на Морозном Черепе, чтобы сразить его. Никому этого не удалось, но со временем Аркрист постарел и его жажда уничтожать поутихла.

Успешная проверка Знания (история) со СЛ 25 позволяет персонажу вспомнить легенды о нападениях Аркрита на шоанти и что 200 лет назад эти нападения прекратились. Многие думали, что дракон убит, но никто никогда не видел его огромных сокровищ — более опытные специалисты по драконам верят, что Аркрист просто заснул на много-много лет.

Отряхнувшись от сна, Аркрист вылезает из пещеры и следит за персонажами внизу. Позвольте персонажам совершать проверки Внимания, чтобы заметить его, но при условии модификатора для расстояния в 200 футов (+20 к проверкам Скрытности дракона). Укрытие из-за входа в пещеру даёт Аркриту дополнительный бонус +8 к проверкам Скрытности против любого, кто смотрит снизу.

АРКРИСТ

ОПЫТ	КО	ПЗ
51 200	15	283

М, древний белый дракон («Бестиарий», стр. 109).

Известные заклинания: замените *облако тумана* на *бычью силу*.

ТАКТИКА

Перед боем: как только Аркрист видит приближение персонажей, он сотворяет *устойчивость к стихии* (огонь), *бычью силу*, *марево*, *увидеть невидимое* и *щит*. Он сотворяет *невидимость* за раунд до того, как вступить в бой.

В бою: Аркрист пролетает на бреющем полете над персонажами (или прямо над стоящими камнями) и использует губительное дыхание, в то же время надеясь пугающим присутствием снизить их боевой дух. Если его противники разбегаются, он выбирает одного из них в раунды между губительным дыханием и совершает в полёте захват, чтобы утащить врага повыше, дыхнуть на него и сбросить вниз на камни с высоты как минимум 200 футов. Столкнувшись с летающими врагами, Аркрист сотворяет *порыв ветра*, чтобы разбросать врагов помельче, и отступает в пещеру, если оказывается, что их большая подвижность создаёт слишком много проблем.

Боевой дух: если у Аркрита остаётся меньше 100 ПЗ, он возвращается в горное логово в Морозном Черепе, чтобы залезать раны и придумать новую тактику с учётом продемонстрированных врагами способностей.

АРКРИСТ

РАЗВИТИЕ: возможно, что Аркрисст сбежит от персонажей, прежде чем те войдут в Рунную кузню. В этом случае белый дракон, заинтересовавшись порталом, открытым персонажами в его логове, сжигаемый яростью и жадой мести, последует за ними в Рунную кузню и тогда вы можете использовать Морозную Пасть как ложку дёгтя в бочке мёда. Большинство из туннелей Рунной кузни достаточно широки, чтобы дракон мог через них протиснуться, и если он обследует чертоги, то высоки шансы, что он столкнётся с одной из фракций Рунной кузни раньше персонажей. Можете сделать дракона союзником этой фракции. Или можете отправить Аркрисста по следу персонажей и выпустить его, когда они приходят в себя после особенно утомительного боя. Вы даже можете приберечь Аркрисста для последней схватки, когда персонажи активируют статую Карзуга в зоне Г (см. стр. 306). Используйте его по своему желанию, чтобы устроить вашим игрокам дополнительный драконий беспредел.

ЛЕСТНИЦА ЗИНА (КО 13)



Массивные ступени выглядят так, словно их строили великаны, годами, если не десятилетиями, вырубая в склоне горы. Первые ступени обрамляет каменная арка высотой в 30 и шириной в 20 футов, а последние уводят прямо в раскрытый рот вырезанного в скале древнего каменного лика. Знакомая семиконечная звезда хорошо заметна на самом верхнем камне арки. Везде на лестнице валяются замёрзшие груды костей.

Каждая ступенька примерно в полтора фута высотой и три глубиной, а шириной примерно в 20 футов. Лестница поднимается зигзагом на высоту 200 футов ко входу в пещеру (зона В1). Обледевшие кости устилают весь путь — это остатки трапез белого дракона, сотни лет скрывающегося близ вершины горы с тех пор, как он заступил здесь на стражу. По большей части остатки скелетов примёрзли к ступеням. Это кости и остатки снаряжения древних пришельцев, хрупкие от времени, холода и ледяного ветра.

Площадка наверху под входом имеет примерно 60 футов в ширину и 50 в длину от верхней ступени и до входа в пещеру. Сильные ветра, дующие на этой высоте, дают штраф –2 к дистанционным атакам и проверкам Внимания. Дополнительные эффекты от сильных ветров приведены на стр. 472 «Основной книги правил». Поверхность площадки местами покрыта тонким слоем наледи, но на движение это не влияет.

Вход ведёт в маленькую пещеру, которая связана не только со входом в Рунную кузню, но также является драконьим логовом.

СУЩЕСТВА: пара древних стражей и поныне стережёт ведущую ко входу в пещеру лестницу. Они обращают внимание на любого, кто поднимается по лестнице. Это два древних элементаля земли, прикованных к этой лестнице магией. Элементали

позволяют свободно войти сюда любому, кто носит открыто знак саэдра (татуировку, медальон, что угодно), но на остальных пришельцев они нападают немедленно. Помните, что тот, кто способен летать или иным образом не касается лестницы, может полностью избежать гнева элементалей.

ДРЕВНИЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ЗЕМЛИ (2)

ОПЫТ

12 800 каждый

КО

11

ПЗ

168 каждый

[«Бестиарий», стр. 283].

ТАКТИКА

В бою: каждый элементаль использует Сметающий удар и Таран+, чтобы отшвырнуть противника от входа в пещеру. Оружие, которое наносит им существенный урон, становится целью для Разрушения+. При каждой атаке элементали используют Сокрушительный удар (–5 к проверке атаки, +10 урона). При возможности элементали спихивают противников с площадки, или через каменное ограждение (что даёт персонажам бонус +2 к их встречной проверке), или со ступенек. Сброшенный со ступенек персонаж получает 1d6 урона, он может и перевернуться через край — это падение с высоты до 200 футов. Вероятность падения зависит от положения жертвы на лестнице.

Боевой дух: элементали земли сражаются насмерть.

В1 СМЕРТОНОСНЫЙ СПУСК



Большой туннель охраняют стоящие по обе стороны статуи в двенадцать футов ростом. У каждой из них одна рука поднята, словно предупреждая пришельца, а вторая сжимает тяжёлый меч.

Статуя у западной стороны туннеля — это вечный образ (УЗ 20, испытание Воли со СЛ 20 разоблачает), отмечающий начало невидимого карниза, по которому можно безопасно обойти опасный склон и спуститься в пещеру за ним. Хотя карниз невидим, кучки пыли и снега, а также обломки вдоль него позволяют заметить его при успешной проверке Внимания со СЛ 25. Сам склон покрыт льдом, любая попытка пройти дальше на север требует проверки Акробатики со СЛ 15. При провале на 5 или более жертва падает и скользит на север со скоростью, равной её наземной скорости, в итоге соскальзывая в пропасть в зоне В2.

РАЗВИТИЕ: если Аркрисст бежит из боя в логово, в этом месте он сотворяет в туннеле замораживающий туман, затем у восточного края облака тумана сотворяет сигнал тревоги. Затем он отступает в зону В3 и поджидает группу, как указано в развитии для этой зоны.

В2 ЛЕДЯНОЙ ОБРЫВ



Склон кончается на краю провала во тьму. С потолка свисают огромные сосульки, снизу поднимаются завихтки тумана.



ГРЕХИ СПАСИТЕЛЕЙ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
СТИШОК ПИСАКИ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
В ПОИСКАХ
РУННОЙ КУЗНИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
РУННАЯ КУЗНЯ
И ОТРЕЧЕННЫЕ ЗАЛЫ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕНАСЫТНЫЕ
КРИПТЫ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ХРАНИЛИЩЕ
АЛЧНОСТИ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЖЕЛЕЗНЫЕ
КЛЕТЫ ПОХОТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
МЕРЦАЮЩИЕ
ЗАВЕСЫ

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ:
ГНОИНЫЙ ЛАБИРИНТ

ЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ:
ЗАЛЫ ГНЕВА

ЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ:
ОРУДИЯ
МОГУЩЕСТВА



Скрытый карниз из зоны В1 здесь превращается в пологий спуск, идущий по стене в обход провала, позволяя безопасно спуститься в зону В3. Сам провал глубиной в 300 футов и в конце концов выводит в зону В3. Персонаж, скользящий по склону из зоны В1, может пройти одно испытание Реакции со СЛ 20, чтобы ухватиться за край провала прежде, чем упасть.

В3 ЛЕДЯНОЙ ХРАМ



Стены этой пещеры сверкают и блестят ото льда. Семь двадцатифутовых колонн, покрытых льдом, древними знаками и рунами, окружают восьмую колонну, которая в два раза выше. Туннели выходят из центральной пещеры и уходят дальше, вглубь горы. Но, возможно, самой заметной достопримечательностью этого места является блестящая груда монет, произведений искусства, драгоценных камней, украшений, оружия, доспехов и прочих предметов, расположенная в северо-западной части пещеры.



Эта пещера некогда была сердцем первой Рунной кузницы, до того, как хранители завершили последний ритуал и перенесли комплекс и большую часть окружающего его камня на его собственный демиплан. Остались только эти каменные колонны — вход в Рунную кузницу. Конечно, последние несколько столетий пещера служила ещё и логовом Аркрису.

Каждая из семи колонн, окружающих центральную, исписана сотнями тассилонских рун — мистическими формулами, описывающими базовые принципы одной из семи школ тассилонской магии. Эти семь колонн формируют огромный саздр, и успешная проверка Внимания со СЛ 20 позволяет обнаружить маленькие замочные скважины, скрытые в четырёх футах от основания на каждой колонне, и все эти скважины обращены к центральному монолиту. Если в замочную скважину вставить надлежащий ключ из круга саздра и повернуть полностью два раза (направление значения не имеет), то колонна начинает тихо гудеть и светиться. Как только колонна начинает светиться, её ключ исчезает (возвращаясь на Эфирный план к соответствующей голове в круге саздра). Колонна продолжает светиться в течение часа, затем свечение угасает, после чего ключ снова надо добывать из статуи, чтобы заново активировать колонну.

Если все семь колонн активны одновременно (порядок активации неважен), центральная колонна начинает светиться и испускать волны энергии, создавая водоворот света, сочетающий все семь цветов от колонн. У основания колонны вихрь замыкается на себя, образуя вертикальный водоворот, открывающийся в круглый 7-футовый портал, сквозь который слабо виден длинный туннель. Любог, кто ступает в портал, окажется в Рунной кузне в зоне Г.

РАЗВИТИЕ: если Аркрис отступает в логово после драки с персонажами, он понимает, что те наверняка где-то недалеко. Несколько раундов он тратит на то, чтобы выпить зелья из своих сокровищ и залечить раны. Когда его сигнал тревоги в зоне В1 срабатывает, он бросает сокровища и отступает в один из боковых туннелей, чтобы затаиться там и следить. Он едва сдерживает ярость, когда видит, как персонажи роятся в его сокровищах, но понимает, что сейчас лучше выждать, залечить раны, а потом из засады напасть на персонажей и вернуть своё добро. Если он видит, как персонажи активируют портал в Рунную кузницу и заходят туда, он выжидает несколько минут и следует за ними.

В4 ТУННЕЛИ

Эти большие многочисленные пересекающиеся туннели некогда вели к десяткам маленьких помещений, вырубленных в камне перед тем, как Рунная кузница была перенесена на собственный отдалённый демиплан. Эти помещения не более чем обширные пустые пещеры, в которых прежде находились отдельные комплексы Рунной кузницы. Присутствие Аркриса в зоне В3 не позволяло другим существам проникать в эти пещеры, но, если хотите, можете населить какие-то из туннелей чудовищами вроде пурпурных червей или чёрных пудингов.

В5 ДРАКОНЫЕ СОКРОВИЩЕ

СОКРОВИЩА: в этой огромной куче сокровищ находится 39 500 мм, 9 410 см, 3 500 зм и 250 пм. С монетами перемешаны гобелены, маленькие предметы мебели из ценного дерева, изящные украшения и произведения искусства, серебряная утварь и подсвечники, шесть вечных факелов и несколько красивых шкатулок, в которых украшений ещё на 16 000 зм в целом. В груде монет скрыт колчан с 14 искусно сделанными стрелами и двумя высшими стрелами истребления драконов, пояс силы великана +4, тиковый ларчик с фетровой подушкой с шестью круглыми выемками, в каждой из которых лежит громовой камень, комплект малых наручей стрелка из слоновой кости, +3 баклер из сумеречного дерева с резным символом Кионина, отпирающий колокольчик (5 зарядов), плащ сопротивляемости +3, язык пламени, искусно сделанный полный латный доспех, украшенный ониксовыми воронами на плечах (каждый ворон стоит 200 зм), +3 кольчужно-латный доспех с изображениями волка, 6 пузырьков замёрзшей святой воды, жемчужина магической силы (1 круг), 17 зелий исцеления лёгких ранений, 6 зелий исцеления серьёзных ранений, 3 зелья исцеления тяжёлых ранений, 2 зелья устойчивости к стихии 20 (холод), две небольших +1 мифральных кольчужных рубахи, свиток сферы неуязвимости, свиток излечения, свиток снятия слепоты/глухоты, жезл медвежьей стойкости (38 зарядов), жезл исцеления лёгких ран (46 зарядов), жезл волшебной стрелы (УЗ 5, 8 зарядов) и один +1 адамантиновый боевой молот.



ГРЕХИ
СПАСИТЕЛЕЙ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
СТИШОК ПИСАКИ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
В ПОИСКАХ
РУННОЙ КУЗНИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
РУННАЯ КУЗНЯ
И ОТРЕЧЕННЫЕ ЗАЛЫ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕНАСЫТНЫЕ
КРИПТЫ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ХРАНИЛИЩЕ
АЛЧНОСТИ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЖЕЛЕЗНЫЕ
КЛЕТЫ ПОХОТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
МЕРЦАЮЩИЕ
ЗАВЕСЫ

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ:
ГНОЙНЫЙ ЛАБИРИНТ

ЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ:
ЗАЛЫ ГНЕВА

ЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ:
ОРУДИЯ
МОГУЩЕСТВА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:

РУННАЯ КУЗНЯ И ОТРЕЧЁННЫЕ ЗАЛЫ

РУННАЯ КУЗНЯ ПОСТРОЕНА СЛЕДУЮЩИМ ОБРАЗОМ: ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ЗАЛ ОКРУЖЁН СЕМЬЮ КРЫЛЬЯМИ, КАЖДОЕ ИЗ КОТОРЫХ СВЯЗАНО С ОДНОЙ ИЗ СЕМИ МАГИЧЕСКИХ ШКОЛ ТАССИЛОНА. КОНЕЧНО, ЗА ТЕ 10 000 ЛЕТ, ЧТО РУННАЯ КУЗНЯ БЫЛА ИЗОЛИРОВАНА ОТ МИРА, ХРАНИТЕЛИ И ОБИТАТЕЛИ ЭТИХ ОТВЕТВЛЕНИЙ ЕЩЁ СИЛЬНЕЕ ПОГРУЗИЛИСЬ В ГРЕХИ, СВЯЗАННЫЕ С ЭТИМИ СЕМЬЮ ШКОЛАМИ МАГИИ. РУННАЯ КУЗНЯ БОЛЬШЕ НЕ МЕСТО ОБУЧЕНИЯ. ЭТО ПОЛЕ БОЯ.

Выход из портала выводит к туннелю 10 футов шириной. Когда портал закрывается, туннель становится тупиком без намёка на выход — портал нельзя открыть с этой стороны. Чтобы бежать отсюда, персонажам надо полагаться на собственную магию (в этом случае сработают как *планарный переход*, так и *врата* и заклинания вроде *возвращения* или *изгнания*) или отыскать один из деактивированных обратных порталов в Рунной кузне, заново активировать его и вернуться в Варисию.

ОПИСАНИЕ РУННОЙ КУЗНИ

Рунная кузня была создана на Материальном плане, но больше её там нет — весь комплекс является замкнутым демипланом. Тем не менее Рунная кузня следует многим «правилам» Материального плана, словно комплекс до сих пор является его частью. Гравитация действует так же, время течёт с той же скоростью, и нет доминирующих планарных характеристик. Хотя этот демиплан не является частью Голариона, он сохраняет некое магнитное «эхо» этого мира, и таким образом компасы в нём по-прежнему показывают и засекают фантомный северный полюс, которого на самом деле в этом месте не существует. Рунная кузня — место, до которого с помощью телепортации нельзя ни добраться с Материального плана, ни вернуться обратно. Здесь нет препятствий для планарных путешествий в Рунную кузницу и обратно, но фокусирующий предмет-камертон, необходимый для путешествия сюда при помощи *планарного перехода*, за пределами этих стен неизвестен.

Попытки проходить сквозь окружающие стены при помощи магии или копания туннеля показывают, что Рунная кузня находится в бездне опасной энтропии. Каменная сфера, окружающая Рунную кузницу, имеет радиус в 1 милю от центра зоны Г. За ней находится бездна небытия, бесконечная чёрная пустота, в которой нет ничего, кроме воздуха. Существо, не умеющее летать, падает в пустоту, и падение его будет вечным. Телепортация может спасти персонажа от такой судьбы, если он телепортируется обратно в Рунную кузницу.

МАГИЧЕСКИ ОБРАБОТАННАЯ КЛАДКА: стены, полы и потолки Рунной кузни сложены из магически обработанного камня (твёрдость 16, прочность 1 080 за 3 фута, СЛ ломания 70, СЛ Лазания 20).

ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЕ: Рунная кузня поддерживает тех, кто постоянно находится в её стенах, насыщая их

телесно и духовно. Ни одному существу в Рунной кузне не нужно есть, пить или спать, разве что ради удовольствия. Заклинатели всё равно ограничены тем, что должны раз в день восстанавливать количество заклинаний, которое они могут сотворить, хотя им и не требуется заранее отсыпаться. В Рунной кузне воздух постоянно освежается (за исключением воздуха в Гнойном лабиринте) — любое заклинание или эффект, загрязняющие воздух (такие как *смердящее облако* или *смерд* вурдалака), по-прежнему действуют нормально, но запас воздуха в комплексе не иссякает, несмотря на то что это подземелье полностью изолировано.

ВЫХОДА НЕТ: сегодня посетители Рунной кузни могут покинуть демиплан, используя заклинания вроде *планарного перехода* или даже подвергнувшись эффектам таких заклинаний, как *святое слово*, или фиолетовому лучу заклинания *радужные брызги*. Однако все обитатели Рунной кузни так долго жили в этом любопытном царстве, что не могут уйти даже вышеописанными способами: Рунная кузня крепко держит их, и в результате все они считают Рунную кузницу родным планом. Потусторонние существа тем не менее не обретают местный подтип в результате этого эффекта. Заклинания вроде *телепортации* или *эфирной прогулки* действуют, работает даже нечто схожее с *путём в тени*, в случае если по окончании заклинания его цели возвращаются в Рунную кузницу. *Астральная проекция* позволяет обитателям вести исследования за пределами Рунной кузни, но тот, кто не является обитателем Рунной кузни, может бежать только при помощи *врат* или через самостоятельный портал (вроде находящегося в зоне Л6).

ГРЕШНИКИ РУННОЙ КУЗНИ

Кроме невосприимчивости к одним эффектам и большей подверженности другим, грешники в Рунной кузне чувствуют себя более уютно и вдохновенно в крыле соответствующей школы магии. К сожалению, это означает, что в двух других они ощущают себя нежеланными и угнетёнными. Для определения грехов каждого персонажа и противоположных им грехов сверяйтесь с приложением 7.

В союзных ответвлениях (таких как Хранилище алчности для алчного персонажа) персонаж получает бонус +1 ко всем проверкам навыков, атак и испытаниям. Эти бонусы включены в параметры соответствующих персонажей ведущего в этой зоне, исключая неразумных



тварей (вроде големов), которые не получают таких бонусов вообще (как и штрафов противоположного крыла при перемещении в другую зону комплекса).

В противоположном ответвлении (таком как Железные клетки похоти или Мерцающие завесы для алчного персонажа) персонажи получают штраф -2 ко всем проверкам навыков, атак и испытаниям. Как уже сказано, в этом приключении персонажи ведущего не находятся в противоположных для них крыльях, но в случае их перемещения (как Дельвэхайн, которая преследует врагов из Железных клеток похоти в Ненасытные крипты) не забывайте снимать этот бонус и добавлять штраф персонажам ведущего.

ПОХИЩЕНИЕ КНИГ ЗАКЛИНАНИЙ

В разных местах Рунной кузни персонажи непременно встретятся со множеством волшебников, большинство из которых специализируются на определённой школе магии. Это означает множество книг заклинаний. Перечисление заклинаний для каждой такой книги займёт слишком много места. Таким образом, содержание всех найденных в Рунной кузне книг остаётся на ваше усмотрение. Есть два простых решения: просто предположить, что книги заклинаний содержат все подготовленные заклинания их авторов плюс 1d4 дополнительных заклинаний на круг, или предположить, что в этих книгах заклинаний содержатся все заклинания из «Основной книги правил», кроме заклинаний исключённых школ. Лучше всего потратить немного времени на каждую книгу заклинаний — это позволит вам дать вашим игрокам именно те заклинания, которые вы пожелаете, и добавить несколько взятых из других источников.

Г РУННАЯ КУЗНЯ



Этот сводчатый чертог в поперечнике составляет почти сто футов. Большой резервуар бурлящей радужной жидкости находится в центре возвышения в середине чертога. В мраморный пол врезаны острые выступы семиконечного саздра. Каждое острие огромной руны указывает на статую в 25 футов высотой, стоящую лицом к резервуару и спиной к частично скрытому за ней арочному входу в стене на расстоянии 10 футов. Все статуи изображают разных людей, но все они царственного вида и тщательно проработаны.

Это центр Рунной кузнии и местоположение того, что дало ей название, — чаши Рунной кузнии. Жители Рунной кузнии использовали эту чашу для связи с рунными властителями, но основным её назначением было закаливание новых магических предметов. При помощи чаши Рунной кузнии волшебники могли создавать магические предметы более эффективно и быстро.

Семь статуй вокруг чаши — семь рунных властителей. При связи с определённым рунным властителем воды чаши изливались и омывали соответствующую статую, которая оживала и разговаривала с собравшимися в чертоге. Сами статуи сделаны из того

же магически усиленного камня, что и стены Рунной кузнии, и если их разрушить, через 24 часа они восстанавливаются чашей.

Когда Мокмуриан пробудил Карзуга несколько лет назад, воды этой чаши вспыхнули светом и забурлили с большой силой, предупредив обитателей Рунной кузнии о том, что что-то случилось. Проведшие последние несколько тысяч лет в усиливающейся депрессии обитатели оживились и начали осуществлять схемы и замыслы, создававшиеся сотнями лет в ожидании второго пришествия. Интриги закрутились с новой силой, когда хозяева Отречённых залов попытались захватить контроль над чашей Рунной кузнии, что заставило остальные фракции вместе дать им отпор. Это привело к полному уничтожению Отречённых залов. Краткий союз после этого быстро распался, и с тех пор могучие приспешники рунных властителей сосредоточились на укреплении обороны и наращивании собственной мощи.

Бурлящие радужные воды чаши либо обжигают горячи, либо обжигают холодно, но не настолько, чтобы причинить урон. Кроме того, у того, кто к ним прикоснётся, в голове возникает путаница воспоминаний и видений будущего. Магический потенциал чаши действует на все пять чувств, и каждый раунд тот, кто остаётся в контакте с водами чаши, должен пройти испытание Воли со СЛ 20 или мучиться тошнотой на протяжении 1d6 раундов. Это эффект, воздействующий на разум. Воды чаши имеют и другое применение — в первую очередь при создании магических предметов; эти подробности приведены в части 10 этой главы.

Ниже описаны семь статуй в зоне Г:

Г1 КАРЗУГ: высокий мужчина с драгоценными камнями, вживлёнными в голову и руки, в длинном одеянии и с пылающей глефой.

Г2 КРУН: приземистый улыбчивый человек с кривым носом и маленькими глазками, в длинном одеянии и с копьём.

Г3 БЕЛИМАРИУС: крупных размеров женщина с ухмылкой на лице и величественной осанкой, в развевающемся платье, с алебардой в руках.

Г4 СОРШЕН: чувственная женщина с лицом соблазнительницы, большими глазами и длинными струящимися волосами; эта статуя обнажена, она вооружена гвизармой с двойным клинком.

Г5 ЗАНДЕРГУЛ: необычайно красивый мужчина с коротко подстриженной бородкой и чарующей улыбкой; он одет экстравагантно и вооружён люцернским молотом.

Г6 АЛАЗНИСТ: роковая красавица с буйной гривой волос и несколько безумным лицом. Она одета в длинное развевающееся платье и вооружена шипастой рункой.

Г7 ЗУТА: грузный мужчина, плоть которого частично отгнила, обнажая кости. Он облачен в рваную хламиду и вооружён косой.

СЕМЬ КРЫЛЬЕВ

Семь ответвлений Рунной кузнии расходятся лучами от центрального чертога, в точности как лучи саздра.



РУННАЯ КУЗНЯ

Восьмой туннель тянется назад, к portalу, связующему Рунную кузню с Материальным планом, хотя, как только портал на Материальном плане закрывается, с этой стороны открыть его невозможно. Каждый из этих туннелей уходит на 150 футов от центрального чертога, прежде чем достичь какого-нибудь крыла Рунной кузни, расположенного на дальнем конце этого туннеля шириной в 10 футов. Единственным исключением был туннель, что вёл к Отречённым залам зависти, — он вполнину короче остальных. Рунная властительница, которой принадлежало это крыло, хотела, чтобы оно было «ближе» к центральному чертогу, и остальные согласились с этим только потому, что рунная властительница зависти была традиционно слабейшей, и остальные не волновались, соглашаясь на это требование.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ГРЕХА

Прежде чем ваши персонажи пройдут от центра Рунной кузни в одно из крыльев, выделите минутку времени, чтобы набросать на листке бумаги заметки о грехах каждого персонажа. Некоторые ловушки, эффекты и существа Рунной кузни имеют необъяснимую способность реагировать на грехи пришельцев, опознавая их как вероятных союзников. Первоначально эти защитные чары были предназначены для оценки силы индивидуума в каждой школе магии, чтобы, например, некто сильный в магии разрушения чувствовал себя комфортно и безопасно в конкретной зоне, в то время как остальным становилось трудно ходить.

По ходу кампании у вас была возможность хорошо узнать персонажей. Если вы вели учёт пунктов греха (см. приложение 7), определить, какой грех является главным у каждого персонажа, несложно. На листке бумаги напишите имя каждого персонажа и рядом с его именем запишите, какой из семи смертных грехов этот персонаж сильнее всего воплощает. Эти

персонажи получают бонусы и штрафы в определённых крыльях Рунной кузни. Кроме того, некоторые ловушки не действуют на определённых грешников, и некоторые из существ здесь, скорее всего, среагируют более благоприятно на тех, кого считают союзниками.

Наверняка у вас найдутся персонажи, которые не являются грешниками или честно благочестивы. В таком случае просто не приписывайте им грех — эти персонажи обнаруживают, что ни в одном из крыльев они не ощущают себя особенно комфортно, но и не получают штрафов за пребывание в крыле, противоположном их греху.

ОТРЕЧЁННЫЕ ЗАЛЫ

Большая часть этой зоны разрушена, уничтожена во время относительно недавней войны, когда Стражи зависти попытались захватить контроль над вновь пробудившейся чашей Рунной кузни. Уцелевшие стены этого комплекса украшены фресками, и не будь они страшно опалены и покрыты копотью, на них были бы видны изображения усыпанных драгоценностями и облачённых в расшитые древними рунами серо-голубые одеяния волшебников, которые укрощают магическую энергию, отражают заклинания вражеских волшебников и объединяют силы в укрощении огромных чешуйчатых драконов и великанов.

Изучающий росписи персонаж может сделать проверку Колдовства со СЛ 20, чтобы понять, что жесты волшебников на фресках — это компоненты мощных заклинаний преграждения. Если персонажи не опознают руны зависти на фресках, они должны совершить проверку Знания (магия) со СЛ 25 или проверку эрудиции барда для её определения.

Уцелевшие туннели и чертоги высечены в камне. Обрушившиеся участки комплекса были поглощены и переработаны в камень, окружающий демиплан, — попытки

раскопать обрушившиеся чертоги обречены на неудачу, поскольку этих комнат более не существует.

Д1 ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Приближение независтливых персонажей активирует постоянное заклинание *волшебный рот*, когда они входят в эту клетку со стороны зоны Г, в полёте или пешком. Если заклинание активировано, прочтите или перескажите следующее:



Гулкий голос приказывает: «Стои!»
Источником голоса является большой бестелесный человеческий рот, тянущийся поперёк потолка этой части туннеля. Голос продолжает: «Это Отречённые залы горячего стремления. Знай, что твоя сила будет сокрушена и ты умрёшь! Ты недостойн!»

Отречённые владыки зависти презирали всякого, у кого был хотя бы намёк на силу, которая могла быть истолкована как угроза для них. Они стремились сокрушить каждое такое существо мощными закланиями преграждения и разъединения, если не могли лишить врага его мощи. Неудивительно, что такая практика вызвала гнев всех остальных обитателей Рунной кузни.

Д2 ЧЕРТОГ МСТИТЕЛЬНОГО РАЗЪЕДИНЕНИЯ (КО 10)



Широкая каменная лестница спускается в большой, частично обвалившийся чертог. Настенная живопись и барельефы были повреждены и растрескались в результате какой-то титанической магической войны. Повсюду валяются обугленные человеческие кости, и порой пламя пробегает по стенам и полу, словно в чертоге до сих пор живёт эхо выпущенных здесь на свободу сил. Электрические разряды трещат на серебряном скипетре, торчащем из пола в центре комнаты, — создаётся впечатление, будто металлический скипетр вплавился в каменный пол.

ЛОВУШКА: этот серебряный скипетр — обычное оружие отречённых владык зависти, известное как *скипетр отмены*. К сожалению, он сильно повреждён, и остальные жители Рунной кузни в результате привыкли избегать этой комнаты. Находившаяся здесь мощная магия и энергия, резонирующая в этом чертоге, сделала его непоправимо нестабильным. Каждые 5 минут скипетр генерирует импульс энергии преграждения. Перед импульсом в течение 1 раунда слышится гудение и яростный треск. Когда запасённая энергия высвобождается, в комнате сотворится *магическое разъединение*. Этот взрыв распространяется от неисправного скипетра и не влияет на окружающие магические качества самой Рунной кузни.

Когда персонажи впервые входят в эту комнату, скипетру остаётся 1d6+4 раундов до импульса разъединения. Если неисправный скипетр обезвредить, магия безвредно уходит из ловушки, но при провале проверки Механики на 5 или больше, импульс происходит раньше времени. Таким же образом скипетр испускает

импульс каждый раз, когда его грубо задевают или выцеливают при помощи заклинания или другого эффекта. *Рассеивание магии* может на 1d4 раунда деактивировать скипетр, если проверка успешна, иначе попытка вызывает импульс разъединения. Если ловушка активирована прежде, чем у неё есть время накопить заряд, все испытания, совершённые для противостояния эффекту, получают бонус +4.

ИМПУЛЬС РАЗЪЕДИНЕНИЯ

ОПЫТ	КО	ПЗ
9 600	10	30

Тип: магическая; **Внимание:** автоматически; **Механика:** СЛ 34.

КБ: 7 (–5 Лвк, –2 предмет, +4 размер).

Твёрдость: 10; **Ломание:** СЛ 30.

Условие: время и касание; **Перезарядка:** автоматически.

Действие: эффект заклинания (*магическое разъединение*, УЗ 17, испытание Воли со СЛ 23 отменяет); несколько целей (все магические предметы или эффекты заклинаний в зоне Д2).

Д3 ОЗЕРО ЭТИЛЛИОНА



Декоративные светильники освещают эту по большей части тёмную комнату. Выложенная плиткой дорожка, идущая по гранитным плитам, ведёт к трём ступеням, спускающимся к зеркальной поверхности.

Круглое углубление окаймлено ступенями, спускающимися к большому озеру, наполненному чем-то вроде ртути. Этот жидкий металл — редкое вещество, изобретённое отречёнными владыками, которое они называли этиллион. При должной обработке (процесс, требующий нескольких искусных волшебников школы преграждения и долгого времени) этиллион вытягивает магию из любого предмета, с которым контактирует, запасая её для создания магического предмета.

Этиллион также является одним из компонентов, необходимых для создания *рунного оружия* в чаше Рунной кузни, — подробности см. в части 10.

СОКРОВИЩА: крошечное количество этиллиона, оставшееся в озере, может стать огромным подарком для персонажей. Здесь осталось этиллиона на 12 склянок — его можно спокойно переносить в любой ёмкости, в которой переносят воду. Персонаж, выпивающий склянку этой жидкости, наполняется магическим потенциалом и получает бонус +2 к следующей проверке создания волшебного предмета. Кроме того, время, необходимое для создания предмета, сокращается на 1 день (до минимума в 1 час). Многократные дозы этиллиона суммируются; эффекты продолжают действовать, пока выпивший не попытается создать волшебный предмет.

Персонаж может использовать склянку этиллиона как дополнительный реагент для любого заклинания преграждения. При этом заклинание применяется с УЗ на 2 выше, чем настоящий УЗ персонажа.

Поскольку этиллион в этом озере уже «заряжен», он больше не обладает способностью вытягивать

магию из предметов, с которыми контактирует. Тайна создания этиллиона погибла вместе с отречёнными владыками, но если бы секрет можно было снова открыть, то незаряженный этиллион вытягивал бы магию из положенного в него предмета в течение 24 часов. Предмет, извлечённый из этиллиона до окончания этого срока, быстро восстанавливается. Предмет, из которого вытянута магия, становится немагическим, в результате чего создаётся 1 порция этиллиона на каждые 5 000 зм стоимости разряженного предмета. Если предмет стоит меньше 5 000 зм, то вместе с ним для зарядки этиллиона необходимо потратить и другие волшебные предметы, чтобы их общая стоимость была равна 5 000 зм. Одна порция этиллиона стоит 2 500 зм.

Д4 ОСКВЕРНЁННЫЙ ЧЕРТОГ (КО 14)



Пол этой комнаты покрывают лужи слизи, в воздухе висит густой слезоточивый запах горчицы и уксуса.

СУЩЕСТВО: некогда это была караульная комната, а теперь это обитель смертоносной и коварной жижи, которая приползла из соседнего крыла — Гнойного лабиринта лени. Жижа, расползающаяся из лабиринта по другим ответвлениям Рунной кузницы, — дело привычное, но по большей части жижа слабая, и её быстро истребляют. Но здешний обитатель не просто является смертоносным горчичным желе (более опасный и ядовитый вид бурого желе), но ещё и напитан демоническими энергиями, которых достаточно в самом Гнойном лабиринте. Это горчичное желе-бестия куда умнее, чем остальная жижа, но оно не особо подвижно — оно всего-то желает лежать и растекаться в этой комнате. Слизь в этой комнате — отходы жизнедеятельности после периодических трапез желе. Хотя Рунная кузница сама поддерживает существование желе, оно порой развлекается охотой на другую пищу — зачастую в полуканнибальской манере, когда охотится на другие виды жижи в Гнойном лабиринте лени.

ГОРЧИЧНОЕ ЖЕЛЕ-БЕСТИЯ

ОПЫТ	КО	ПЗ
38 400	14	230

Бестия, особое горчичное желе (*Tome of Horrors Complete*, стр. 385, «Бестиарий», стр. 34).

Хаотичная злая крупная жижа (экстрапланарный).

Иниц: +5; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, слепозрение 60 футов; **Внимание** +24.

Аура: ядовитый газ (10 футов, СЛ 23).

ЗАЩИТА

КБ: 25, касание 15, врасплох 19 (+10 естественная броня, +5 Лвк, -1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 230 (20d8+140).

Стойкость +14, **Реакция** +14, **Воля** +12.

Защитные способности: поглощение энергии, разделение; **СУ:** 10/добро; **Невосприимчивость:** особенности жиж; **Устойчивость:** огонь 15, холод 15; **УКМ:** 19.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 30 футов.

В ближнем бою: 4 крушащих удара +22 (2d6+7 / 19–20, 1d6 урона кислотой и захват).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Особые атаки: кислота, сдавливание (2d6+10 и 1d6 урона кислотой), сокрушение добра 1 / день (+3 к атаке, +20 к урону).

ТАКТИКА

В бою: горчичное желе-бестия ждёт, пока кто-нибудь не попытается зайти глубже чем на 5 футов в комнату, затем атакует.

Боевой дух: горчичное желе-бестия сражается насмерть.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 24, **Лвк:** 20, **Вын:** 24, **Инт:** 14, **Мдр:** 17, **Хар:** 16.

БМА: +15; **МБМ:** +23 (+27 при захвате); **ЗБМ:** 39 (нельзя сбить с ног).

Черты: Естественная атака+ (крушащий удар), Жестокый удар, Жестокый удар+, Защитная стойка, Молниеносная реакция, Подвижность, Стальная воля, Уверенное владение оружием (крушащий удар), Уворот, Улучшенный критический удар (крушащий удар).

Навыки: Внимание +24, Лазание +28, Плавание +36, Скрытность +22.

Языки: демонический (не может говорить).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Поглощение энергии (Экс): горчичное желе невосприимчиво к электричеству и волшебным стрелам. Если горчичное желе атаковать при помощи такого эффекта, оно получает временные ПЗ в количестве, равном урону, которую атака должна была нанести. Эти временные ПЗ исчезают через 1 час.

Разделение (Экс): в качестве основного действия горчичное желе может разделиться на два одинаковых желе, у каждого из которых будет половина ПЗ желе до разделения (с округлением вниз). Горчичное желе, у которого осталось 10 ПЗ или меньше, не может разделяться. После разделения каждое желе передвигается со скоростью 40 футов.

Ядовитый газ (Экс): горчичное желе источает ауру ядовитого газа в облаке радиусом 10 футов. Существо в этой области должно проходить испытание Стойкости со СЛ 23 каждый раунд или быть замедленным (как под действием заклинания *замедление*), пока оно находится в области действия ауры и ещё на 1d4 раунда. Это эффект яда. СЛ испытания зависит от Выносливости горчичного желе.

СОКРОВИЩА: до падения Отречённых залов эта комната служила караульным помещением для небольшого отряда хорошо обученных солдат. Успешная проверка Внимания со СЛ 30 позволяет обнаружить потайную панель в северной стене — за ней находится рычаг и небольшой запас зелий. Рычаг использовался для поднятия тревоги во всех Отречённых залах (он больше не работает), а зелья держали здесь на крайний случай. Многие уже выпили, но 3 зелья исцеления тяжёлых ранений и зелье ускорения ещё остались.



ГРЕХИ
СПАСИТЕЛЕЙ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
СТИШОК ПИСАКИ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
В ПОИСКАХ
РУННОЙ КУЗНИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
РУННАЯ КУЗНЯ
И ОТРЕЧЁННЫЕ ЗАЛЫ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕНАСЫТНЫЕ
КРИПТЫ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ХРАНИЛИЩЕ
АЛЧНОСТИ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЖЕЛЕЗНЫЕ
КЛЕТЫ ПОХОТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
МЕРЦАЮЩИЕ
ЗАВЕСЫ

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ:
ГНОЙНЫЙ ЛАБИРИНТ

ЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ:
ЗАЛЫ ГНЕВА

ЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ:
ОРУДИЯ
МОГУЩЕСТВА

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ: НЕНАСЫТНЫЕ КРИПТЫ

НЕНАСЫТНЫЕ КРИПТЫ ЧРЕВОУГОДИЯ БЫЛИ СОЗДАНЫ ПО ЗАКАЗУ РУННОГО ВЛАСТИТЕЛЯ ГАСТАША С ДВОЯКОЙ ЦЕЛЮ. ВО-ПЕРВЫХ, ОНИ ПРЕДНАЗНАЧАЛИСЬ ДЛЯ УПОКОЕНИЯ ВЕЛИЧАЙШИХ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ ЗНАТИ И НЕКРОМАНТОВ ЭТОЙ СТРАНЫ. ВО-ВТОРЫХ — ЧТО ГОРАЗДО ВАЖНЕЕ, — ОНИ ДОЛЖНЫ БЫЛИ СТАТЬ МЕСТОМ, ГДЕ БЫ ПРЕДСТАВИТЕЛИ РУННОГО ВЛАСТИТЕЛЯ ЧРЕВОУГОДИЯ ИССЛЕДОВАЛИ И ОТТАЧИВАЛИ СТРАННЫЕ НОВЫЕ МЕТОДЫ НЕКРОМАНТИИ. ВО ВРЕМЕНА РАСЦВЕТА ТАССИЛОНА СЮДА ДОСТАВЛЯЛИ МЁРТВЫХ АРИСТОКРАТОВ И НЕКРОМАНТОВ, И ЗДЕСЬ ОНИ ФАКТИЧЕСКИ СТАНОВИЛИСЬ РАСХОДНЫМ МАТЕРИАЛОМ, НО С ПАДЕНИЕМ ТАССИЛОНА ЭТОТ ИСТОЧНИК ВНЕЗАПНО ИССЯК.

После падения Тассилона некроманты Ненасытных крипт столкнулись с проблемой — у них быстро кончились свежие мертвецы для работы. Поначалу некроманты стали нападать на другие крылья Рунной кузницы, пытаясь в качестве расходного материала похищать чужих учеников, но другие ответвления оказались слишком хорошо защищены. В конце концов некроманты были поглощены их собственным грехом чревоугодия и, по сути дела, стали каннибалами, используя своих же как материал для работы. Вскоре эту войну выиграл один некромант — лич Азавен. Последние несколько тысяч лет его прогресс в некромантии застопорился, и в криптах давно уже нет мёртвых. Величайшие некромантические творения Азавена живут в криптах, но сам Азавен постепенно погрузился в интроспективное забвение.

Всё изменилось с пробуждением чаши Рунной кузницы. Приложив руку к разрушению Отречённых залов, Азавен сумел пополнить запас мертвецов и возобновил эксперименты. Всё время он проводит в лаборатории, но крипты далеко не безопасны.

Ненасытные крипты созданы весьма искусно. Арки покрыты причудливой резьбой. Высота потолка достигает до 10 футов в коридорах, украшенных декоративной лепниной с инкрустированными серебряными ангелами. Потолки в чертогах, как правило, куполообразные или сводчатые и поднимаются на высоту 20 футов. Они покрыты красивыми фресками и мозаиками, изображающими спящих мужчин и женщин, опекаемых херувимами под сладостное пение и музыку ангелов. Полы покрыты гладкими, хорошо пригнанными каменными плитами с различными узорами, выложенными керамической плиткой. Все двери сделаны из железа.

Все Ненасытные крипты находятся под постоянным эффектом осквернения (УЗ 20); вся нежить крипт создавалась здесь, и потому все они получают нечистый бонус +1 к испытаниям, проверкам урона и атаки, а также имеют +1 ПЗ за каждую КЗ. Данные бонусы включены в блоки параметров. Эта аура создаётся сотнями духов, прикованных к стенам, потолку и полу крипт. В результате все каменные поверхности крипт холодные на ощупь. Если какой-то эффект повреждает или раскалывает стену крипт (например, слияние с камнем, проход сквозь стену, превращение камня в грязь или просто урон, причинённый непосредственно стене в попытке

её проломить), то в зону немедленно выпускаются 1d6 духов, нападающих на любых живых существ, которых они чувствуют. Помните, что эффекта от заклинаний, наносящих урон по площади, недостаточно, чтобы освободить духов, — только заклинания, напрямую направленные на стены в попытке разрушить их или обойти, вызывают появление этих немертвых стражей.

ДУХИ (1D6)

ОПЫТ
1 600 каждый

КО
5

ПЗ
47 каждый

[«Бестиарий», стр. 123].

E1 КРИПТЫ СТРОИТЕЛЕЙ (КО 12)



Куполообразный потолок этого круглого чертога поднимается на высоту 30 футов. Стены украшены десятью ухмыляющимися черепами, в зубах у каждого из них кусок плоти. От дальней стены отходит коридор, в котором виден лестничный пролёт.

Каждый из резных черепов на самом деле потайная дверь, за которой скрыта узкая погребальная камера. Все они пусты, не считая нескольких шёлковых саванов и ароматических трав, сохранённых Рунной кузницей на века. В этих камерах некогда лежали тела строителей этих крипт. Когда их работа была завершена, их заживо погребли в этих камерах, в то время как архитекторов оживили в качестве мумий и поставили охранять вход. Эти мумии сохранились до нынешнего дня.

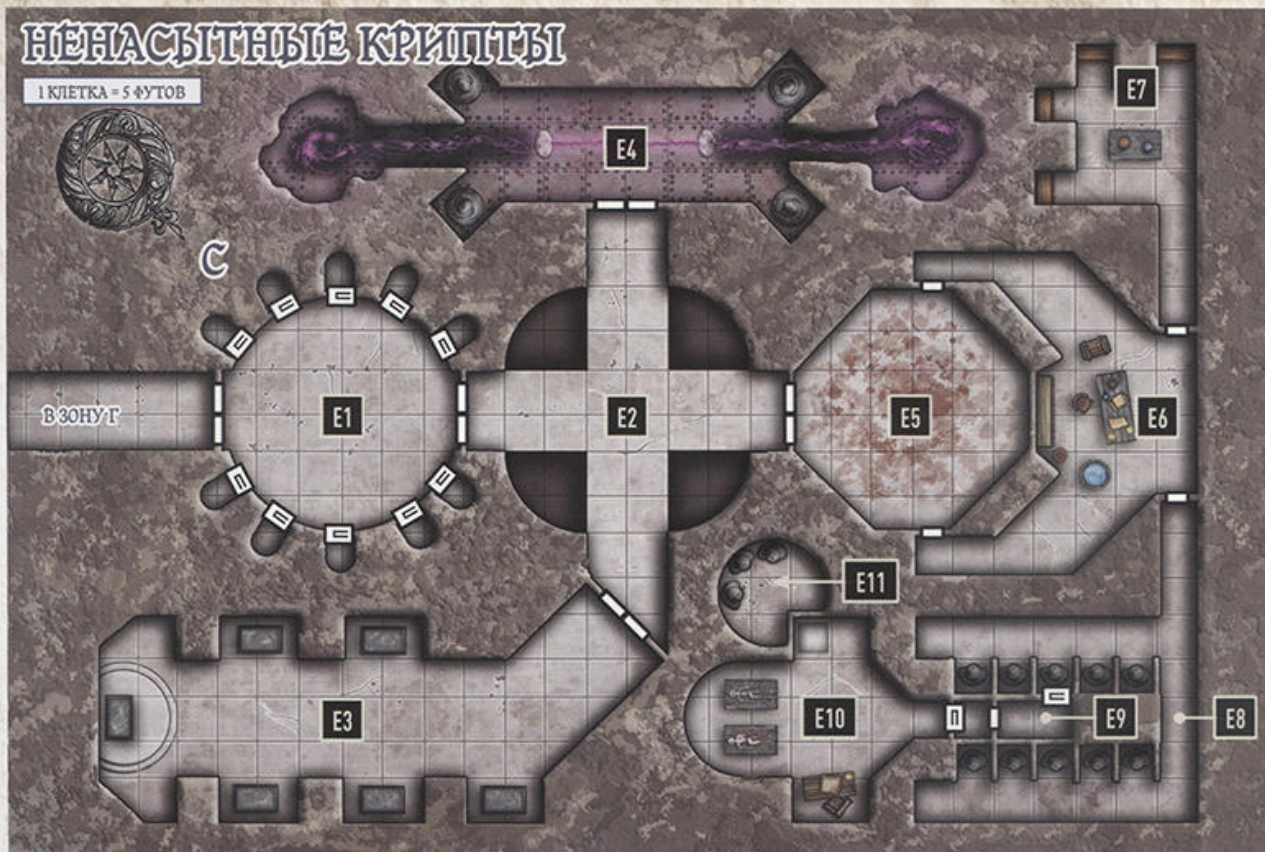
СУЩЕСТВА: шесть тассилонских мумий, стоящих на вечном посту в этом чертоге, — иссохшие чудовища, обмотанные полосками льняной и шёлковой ткани. Их неживая плоть почернела и лоснится, блестящие чёрные жуки шелестят внутри их тел (а местами выползают сквозь дыры). Жуки являются физическим проявлением более мощной ауры отчаяния этих мумий, они постоянно выпадают и рассыпаются в прах, возрождаясь в иссохшей плоти, но сами по себе безобидны. Мумии поднимаются, как только видят пришельцев, но тем, кто отмечен грехом чревоугодия, они позволяют пройти беспрепятственно.

Одна из мумий поддерживает постоянную телепатическую связь с Азавеном и немедленно извещает лича о том, что чужаки проникли в комнату, практически посекундно сообщая личу о тактике персонажей и их предполагаемых



НЕНАСЫТНЫЕ КРИПТЫ

1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ



слабостях. Таким образом, у лича достаточно времени, чтобы подготовиться к появлению персонажей.

ТАССИЛОНСКИЕ МУМИИ (6)

ОПЫТ	КО	ПЗ
3 200 каждая	7	95 каждая

Особая мумия («Бестиарий», стр. 198).

Принципиальная злая средняя нежить.

Иниц.: +6; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +18.

Аура: отчаяние (30 футов, паралич на 1d4 раунда, испытание Воли со СЛ 19 отменяет).

ЗАЩИТА

КБ: 22, касание 12, врасплох 20 (+10 естественная броня, +2 Лвк).

ПЗ: 95 (10d8+50).

Стойкость +9, Реакция +9, Воля +13.

СУ: 5/—; Невосприимчивость: особенности нежити.

Слабые стороны: уязвимость к огню.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +19 (1d8+14 и фараонова чума).

Особые атаки: фараонова чума (СЛ 19).

ТАКТИКА

В бою: мумии сосредотачивают гнев на всех завистливых или похотливых персонажах группы. Они не атакуют чревоугодных персонажей, если только те сами не нападают первыми.

Боевой дух: мумии сражаются, пока не будут уничтожены, преследуя врагов по всем криптам, но не заходят в ядро Рунной кузницы.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 28, Лвк: 14, Вын: —, Инт: 10, Мдр: 19, Хар: 19.

БМА: +7; МБМ: +18; ЗБМ: 30.

Черты: Жестокий удар, Молниеносная реакция, Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (крушащий удар), Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +13, Внимание +18, Проницательность +18, Скрытность +16.

Языки: тассилонский.

E2 ПАТРИАРХИ ДОМА



Здесь купол потолка поднимается на высоту тридцати футов, а пол становится головокружительным провалом, через который перекинут крестообразный мраморный мостик, выводящий к четырём железным двустворчатым дверям. Четыре невероятно подробных барельефа вырезаны на округлых стенах в четырёх углах чертога, под каждым колючими рунами написано слово. Одно изображение держит виноградную гроздь и ломоть хлеба, другое — кусок сыра и огромный шмат мяса, третье — блюдо со сладостями, а последнее просто стоит со скрещёнными на груди руками и ухмыляется во весь рот, обнажая острые зубы. Стена под каждым изображением уходит во тьму, но вдоль стен колодца видны десятки погребальных ниш с каменными саркофагами.

В древнем Гасташе среди аристократии было четыре семьи, считавшие себя высшими. Четыре барельефа символизируют эти семьи. У каждой из них была своя специальность, судя по позам и тому, что они держат в руках. Имена их патриархов высечены тассилонскими

рунами под каждым изображением: Иниб (виноделы и пекари, восток), Горриан (сыроделы и мясники, юг), Аанстрин (кондитеры, запад), и Зерриок (каннибалы, север). Каждый по-своему потакал греху чревоугодия.

В стенах колодца погребены аристократы, у которых было достаточно денег, чтобы их тут похоронили, — или, по крайней мере, когда-то это было так. Сотни саркофагов, усеивающих стены этого колодца глубиной в 150 футов, давно пусты, их содержимое пошло на некромантические исследования.

Е3 СКЛЕП ВЛАДЫКИ МАНКРАЯ (КО 11)



На белом мраморном цоколе в дальнем западном конце этого покоя стоит отдельный золотой саркофаг. Барельеф изображает красивого мужчину со скрещёнными на груди руками, сжимающими гроздь винограда и бутылку вина. Глаза его сделаны из огромных сапфиров, а виноградины — из драгоценных камней, которые можно выковырять надлежащими инструментами. В пяти широких альковах находятся десятки узеньких ниш, в каждой из которых стоит бутылка вина.

Осмотр мраморного цоколя выявляет надпись на тасилонском: «Владыка Анклериос Манкрай Иниб из дома Иниб: мастер-винодел, возлюбленный муж и отец. Кинжал убийцы сделал то, чего не смогли сотни дуэлей». Конечно, сам саркофаг пуст, тело Анклериоса давно утащили некроманты. Анклериос Манкрай был величайшим виноделом дома Иниб, и бутылки вина в этих стенах — образцы каждой марки, созданной под его руководством.

СУЩЕСТВО: Инибы не хотели отправлять величайшего патриарха в Ненасытные крипты без защиты и заплатили секте жрецов рунной богини Лиссалы за создание голема, поставив его в качестве стража склепа. К несчастью для тела Анклериоса, голем был запрограммирован на защиту только от тех, кто проникал в крипты извне, и потому ничего не сделал самому Азавену, который пришёл и забрал тело для своих работ. Голем стоит на вечной страже у пустого саркофага.

Сам голем до пояса напоминает женщину, ниже — змею, а вместо головы у него руна саздра. При успешной проверке Знания (религия) со СЛ 30 в големе опознаётся образ Лиссалы, богини рун. Действительно, на теле из красной глины начертаны бесчисленные руны (молитвы богине). Этот голем также закован в железо, его КО в результате на 1 выше обычного.

БРОНИРОВАННЫЙ ГЛИНЯНЫЙ ГОЛЕМ

ОПЫТ	КО	ПЗ
12 800	11	101

Особый глиняный голем («Бестиарий», стр. 64).

КБ: 30, касание 8, врасплох 30 (+6 броня, +16 естественная броня, -1 Лвк, -1 размер)

ТАКТИКА

В бою: голем не атакует чревоугодных персонажей даже ради самозащиты, но на остальных нападает, как только видит.

Боевой дух: голем сражается, пока не будет уничтожен, но не преследует врага за пределами этого покоя.

СОКРОВИЩА: саркофаг только обшит золотом — за 8 часов работы упорный вор может ободраť с камня золота на 800 зм. Глаза из звёздчатого сапфира намного дороже (каждый по 1 000 зм), как и десяток аметистовых виноградин (каждая по 300 зм). Вина в альковах до настоящего времени сохранили изысканность благодаря ауре Рунной кузни. Всего здесь 68 бутылей, каждая стоит 100 зм, и каждая может послужить компонентом для создания чревоугодного *рунного оружия*.

Е4 ЧЕРТОГ НАПОЛНЕНИЯ (КО 14)



Стены этой комнаты обшиты железом, на каждой плите изображена одна-единственная руна, похожая на крючковатую «П». Посреди комнаты стоят два десятифутовых кристаллических пилона. Между ними висит идущий волнами занавес черноты. На противоположных сторонах каждого из кристаллов шевелятся странные щупальца чёрной энергии — словно чрезвычайно медленные разряды чёрных молний — и втягиваются в сферы бурлящей черноты в круглых пещерах справа и слева от входа. Воздух в комнате невероятно холоден.

Именно в этом чертоге хранители чревоугодия открыли портал на план Негативной энергии, чтобы населить это владение Рунной кузни духами, которыми кишат здешние стены. Сам портал проявляется в виде этой занавеси чёрной энергии между двумя кристаллическими пилонами — он позволяет проходить только негативной энергии с иного плана. Существа (живые или нежить) не могут попасть на план Негативной энергии через этот портал. Любой, кто прикасается к portalу, тут же получает 10d6 урона от негативной энергии и получает 1 отрицательный уровень — успешное испытание Стойкости со СЛ 20 вдвое снижает урон от негативной энергии и нейтрализует отрицательный уровень. Существо-нежить при прикосновении к занавеси исцеляется на 10d6. Эти эффекты для каждого существа случаются не более одного раза за раунд. Негативная энергия справа и слева от пилонов не такая мощная и причиняет только 5d6 урона от негативной энергии (или исцеления для нежити) и не даёт отрицательных уровней (испытание Стойкости со СЛ 15 снижает урон вдвое).

Сами кристаллические пилоны насыщены негативной энергией — любое живое существо, прикасающееся к пилону, получает отрицательный уровень (без испытаний). Успешное испытание Стойкости со СЛ 15 снимает этот отрицательный уровень через 24 часа.

Портал может быть уничтожен при разрушении одного из кристаллических пилонов. У каждого пилона твёрдость 10 и прочность 100. Также достаточно проверки Силы со СЛ 32, чтобы сломать один из пилонов. Позитивная энергия наносит урон пилонам так,



ГРЕХИ
СПАСИТЕЛЕЙ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
СТИШОК ПИСАКИ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
В ПОИСКАХ
РУННОЙ КУЗНИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
РУННАЯ КУЗНЯ
И ОТРЕЧЕННЫЕ ЗАЛЫ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕНАСЫТНЫЕ
КРИПТЫ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ХРАНИЛИЩЕ
АЛЧНОСТИ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЖЕЛЕЗНЫЕ
КЛЕТЫ ПОХОТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
МЕРЦАЮЩИЕ
ЗАВЕСЫ

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ:
ГНОИНЫЙ ЛАБИРИНТ

ЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ:
ЗАЛЫ ГНЕВА

ЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ:
ОРУДИЯ
МОГУЩЕСТВА

как если бы они были нежитью, — пилоны не проходят испытаний, чтобы уменьшить урон от позитивной энергии, и такой урон преодолевает твёрдость кристалла. Когда кристаллический пилон разрушен, он взрывается, нанося 8d6 колющего урона всем целям в области 30-футового взрыва (испытание Реакции со СЛ 15 снижает урон вдвое). Помните, что этого урона достаточно, чтобы взорвался второй кристалл, если он уже получил достаточно урона от других источников. Как только любой кристалл уничтожен, портал негативной энергии исчезает.

Уничтожение портала немедленно нейтрализует негативную энергию, насыщающую стены. Во-первых, это немедленно убивает духов, прикованных к стенам, — начиная с этого момента на стены Ненасытных крипт можно воздействовать без опасений. Во-вторых, нейтрализуется аура осквернения, наполняющая крипты, — вся нежить теряет нечистый бонус +1 к испытаниям, проверкам урона и атаки, дарованный этой аурой (однако сохраняет дополнительные ПЗ).

СУЩЕСТВО: если портал разрушен, он на мгновение открывается на план Негативной энергии — это не наносит урона никому из существ в этой комнате, но позволяет могущественному чудовищу с того плана пробраться сюда. Это ночная тень-ночекрыл. Тварь выглядит как чудовищный нетопырь с горящими красными глазами, сотворённый из клубящейся тьмы. Ночекрыл в бешенстве от того, что его затянуло в этот мир, и сразу же атакует живых существ, если может. Помните, что из-за размеров комнаты ночекрылу особо негде развернуться — на этом персонажи могут выиграть.

НОЧЕКРЫЛ

ОПЫТ	КО	ПЗ
38 400	14	195

Хаотичная злая огромная нежить (ночная тень, экстрапланарный).

Иниц.: +8; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, тёмное зрение, обнаружение магии; **Внимание:** +25.

Аура: оскверняющая аура [30 футов].

ЗАЩИТА

КБ: 29, касание 12, врасплох 25 (+17 естественная броня, +4 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 195 (17d8+119).

Стойкость: +12, **Реакция:** +11, **Воля:** +17.

СУ: 15/добро и серебро; **Невосприимчивость:** особенно нежити, холод; **УкМ:** 25.

Слабые стороны: светонепереносимость.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 60 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: укусы +23 [4d10+18 / 19–20, 4d6 урона холодом и вытягивание магии].

Занимаемое пространство: 15 футов; **Зона досягаемости:** 15 футов.

Особые атаки: божественная сила [8 / день, негативная энергия, 7d6, СЛ 28].

Псевдозаклинания (УЗ 14; концентрация +19):

Постоянные — волшебный клык, обнаружение магии.

Неограниченно — болезнь [СЛ 19], крошечная тьма, нечестивая гибель [СЛ 19].

3 / день — высшее рассеивание магии, замешательство [СЛ 19], невидимость, паралич (чудовище) [СЛ 20], ускорение.

1 / день — конус холода [СЛ 20], палец смерти [СЛ 22], планарный переход [СЛ 22], призыв [6 круг, 2 высших тени].

ТАКТИКА

В бою: ночекрылу трудно передвигаться в этом тесном помещении, из-за чего он особенно зол. Он в первую очередь сосредотачивает внимание на том, кто владеет позитивной энергией (будь это исцеление или божественная сила), уверенный в том, что он сможет защититься от персонажей, сражающихся оружием или применяющих другие формы магии.

Боевой дух: ночекрыл сражается, пока не будет уничтожен.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 31, **Лвк:** 18, **Вын:** —, **Инт:** 18, **Мдр:** 21, **Хар:** 21.

БМА: +12, **МБМ:** +26, **ЗБМ:** 38.

Черты: Боевые рефлексy, Бойня, Бойня+, Подчинение нежити, Разрушение+, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (укус), Сильная хватка, Сокрушительный удар.

Навыки: Внимание +25, Знание (магия) +24, Знание (религия) +24, Колдовство +24, Плавание +27, Полёт +24, Проницательность +25, Скрытность +16 (+24 в темноте); **Модификаторы народа:** +8 к Скрытности в темноте и при тусклом свете.

Языки: всеобщий, демонический, дьявольский; телепатия 100 футов.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Божественная сила (Св): ночная тень может проводить негативную энергию, как и жрец такого же уровня, как её базовый КО. Ночная тень может использовать эту способность 3 + модификатор Харизмы раз в день.

Вытягивание магии (Св): укусы ночекрыла вытягивают магическую энергию. Когда ночекрыл кусает противника, жертва должна пройти испытание Воли со СЛ 23, или один магический эффект, действующий на неё, немедленно заканчивается — определите эффект случайным образом, если их несколько. Ночекрыл исцеляет ПЗ в количестве, равном двойному кругу заклинания, которое он вытянул, — ПЗ свыше максимального значения он получает в качестве временных на 1 час. Если ночекрыл попытается разрушить магический предмет с помощью укуса, предмет становится немагическим на 1d4 раунда (если это постоянный магический предмет), теряет 1d8 зарядов (если у предмета есть заряды) или становится немагическим навсегда (если предмет одноразовый). Предмет (или его носитель, если таковой есть) может сопротивляться эффекту укуса, пройдя испытание Воли со СЛ 23. Урон, наносимый предмету, применяется после эффекта вытягивания магии. СЛ испытания зависит от Харизмы ночекрыла.

Оскверняющая аура (Св): все ночные тени источают ауру на 30 футов, эквивалентную заклинанию



осквернение, сотворённому на алтарь тёмных сил. Нежить в радиусе действия ауры (включая ночную тень) получает нечистый бонус +2 ко всем испытаниям, проверкам атаки и урона, а также +2 ПЗ за каждую КЗ. Также СЛ божественной силы (проведение негативной энергии) увеличивается на +6 (данные бонусы включены в блок параметров). Эта аура может быть рассеяна при помощи заклинания *рассеивание зла*, но ночная тень может активировать её вновь в свой ход в качестве свободного действия. Оскверняющая аура подавляет и подавляется заклинаниями *освящение* и *посвящение добру*. Оба эффекта отменяются в пределах пересечения областей действия.

Призыв (Пс): ночные тени могут призывать нежить. Нежить призывается только в тёмных областях и не может создавать отродий. Количество и тип призываемой нежити зависит от конкретной ночной тени.

Светонепереносимость (Экс): при ярком свете ночная тень дезориентирована. Все штрафы данного состояния для ночной тени удваиваются при естественном солнечном свете.

Тёмное зрение (Экс): все ночные тени имеют истинное зрение в темноте и при тусклом свете. Вне зависимости от уровня освещения, ночные тени могут обнаруживать живых существ и видеть их состояние в пределах 60 футов, как при помощи слепого чутья и зрения некроманта. *Сокровище разума* и *необнаружимость* отменяют второй эффект, но не влияют на истинное зрение ночной тени.

СОКРОВИЩА: в самом западном алькове этой комнаты при помощи успешной проверки Внимания со СЛ 30 можно обнаружить потайную нишу. В ней находится несколько книг и магических ингредиентов, предназначенных для наполнения комплекса духами и негативной энергией. Книги той же направленности, что и найденные в зоне Е6. Кроме того, здесь, под маленьким деревянным ларчиком у дальней стены ниши, находятся два свитка *планарного перехода* и свиток *сковывания*. Внутри ларчика находится камертон, настроенный на Рунную кузню, — фокусирующий предмет, необходимый для *планарного перехода* на этот демиплан.

Е5 БОЙНЯ

От одного вида этого места становится дурно: по полу разбросаны с полдюжину жестоко растерзанных человеческих тел в светло-голубых окровавленных одеждах. Несколько тел лишены конечностей, или у них вынуты внутренние органы.

Эти шесть тел — всё, что осталось от 15 трупов, которые Азавен забрал для исследований после нападения на Отречённые залы. Магическое снаряжение этих погибших волшебников по большей части было уничтожено в сражении — Азавен вполне удовлетворился одними телами. Разложение тел предотвращает аура крипты, поэтому Азавен работает медленно

и тщательно. Он не уверен, когда ему попадётся очередная добыча, и расходует сырьё соответственно.

Персонаж, исследующий тела и совершивший успешную проверку Знания (магия) со СЛ 20, опознаёт работу умелого некроманта по принципам удаления частей тела и органов.

Е6 ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ



Кажется, эта комната — что-то вроде лаборатории. Столы из нагромождённых друг на друга саркофагов уставлены алхимическими аппаратами, книгами, резными костями, свитками и различными частями тел, рассечённых и сохранённых различными способами.

Эта хорошо оснащённая лаборатория способна предоставить одарённому некроманту все базовые материалы, необходимые для создания магических предметов, исследования заклинаний или создания нежити. Поскольку Азавен предпочитает пользоваться собственной лабораторией (зона Е10), эта комната была заброшенной тысячи лет, но всё сырьё остаётся свежим благодаря ауре Рунной кузни.

СОКРОВИЩА: на одном столе находится алхимическая лаборатория. Книги, посвящённые аспектам смерти, одновременно интересны и отталкивающи, и все собрание даёт ситуативный бонус +2 к проверке Знания (религия) по поводу нежити. Всё собрание стоит 400 зм и весит 100 фунтов.

Е7 ЛАБОРАТОРИЯ ЗАЙОДДИНА (КО 13)



На полках, тянущихся вдоль стен этой комнаты, находится огромное собрание потрёпанных книг, справочников и свитков, а также сосуды с жидкостью, в которых плавают внутренние органы гуманоидов и куски плоти. На столе в комнате лежит вскрытый человеческий торс.

СУЩЕСТВО: в этой комнате обитает чудовище-нежить, сделанное из человека по имени Зайоддин — одного из самых почтенных патриархов семейства Зерриок. Мало кто мог сравниться аппетитом с ним, одним из самых неблагоприятных представителей своего народа, поскольку Зерриоки были каннибалами.

Успешная работа Азавена над Зерриоком привела к появлению ненасытного чудовища-нежити, которое может служить личу не только как лаборант, но ещё и сохраняет достаточно обаяния, чтобы занимать лича разговором, — если Зайоддину недостаёт ума и интеллекта, то он компенсирует это даром рассказывать Азавену то, что он желает услышать. Во многом этот ненасытный жуткий зомби является совершенным некромантическим подхалимом.

Сейчас Зайоддин методично вскрывает одного из волшебников, доставленных из Отречённых залов. При жизни тот обработал свою плоть при помощи



странной магии, которая затрудняет его оживление в качестве нежити. Азавен поручил Зайоддину грязную работу учсть все до последней части тела этого покойника, которую ненасытный зомби ведёт уже почти десять лет. Каждый год Азавен награждает Зайоддина за работу, позволяя ему съесть кусочек вскрытого тела.

ЗАЙОДДИН ЗЕРРИОК

ОПЫТ	КО	ПЗ
25 600	13	218

М, ацланти, ненасытный жуткий зомби, человек, аристократ 4 / плут 9.

Хаотичная злая средняя нежить.

Иниц.: +8; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +26.

Аура: противоестественная аура.

ЗАЩИТА

КБ: 26, касание 15, врасплох 21 (+7 броня, +4 естественная броня, +4 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 218 (13 КЗ; 9d8+4d8+156); быстрое исцеление 10.

Стойкость +17, **Реакция** +14, **Воля** +11.

Защитные способности: исцеление каннибала, невероятное уклонение+, сопротивление проводимой энергии +2, уклонение, чутьё на ловушки +3; **СУ:** 5/—; **Невосприимчивость:** особенности нежити.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: +1 кинжал убийцы людей +20/+15 (1d4+9 / 19–20), укусы +18 (1d4+11).

Дистанционная: искусно сделанный кинжал +17/+12 (1d4+8 / 19–20).

Особые атаки: атака исподтишка +5d6, бег, любимая добыча [люди], особые атаки голодного, подчинение зомби, пожирание мозга.

ТАКТИКА

Перед боем: Зайоддин, если у него есть шанс, отрывает кусок печени трупа и съедает перед началом боя, получая преимущество быстрого исцеления 10 в грядущем бою.

В бою: встретившись с врагами, среди которых есть люди, Зайоддин из-за жуткого голода набрасывается на них, игнорируя нелюдей. Он едва способен сдерживать порыв голода, чтобы не сожрать убитого человека сразу, если ещё остались недобитые враги.

Боевой дух: Зайоддин сражается, пока не уничтожен.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 24, **Лвк:** 18, **Вын:** —, **Инт:** 13, **Мдр:** 12, **Хар:** 30.

БМА: +9; **МБМ:** +18 (+20 при захвате); **ЗБМ:** 33 [35 против захвата].

Черты: Боевые рефлексy, Бой вслепую, Демонстрация силы, Живучесть, Захват+, Защитная стойка, Неожиданный выпад, Мастер кулачного боя, Подвижность, Уверенное владение оружием (кинжал), Уворот, Улучшенная инициатива, Финт+, Финт++.

Навыки: Акробатика +28, Блеф +27, Внимание +26, Выживание +10, Дипломатия +27, Запугивание +31, Знание (высший свет) +18, Изворотливость +24, Исполнение (струнные инструменты) +20, Лазание +15, Проницательность +18, Скрытность +24.

Языки: великаний, тассилонский.

ОС: воровские приёмы (боевой приём, внезапная атака, кровоточащая рана +5, уверенное владение оружием), поиск ловушек +4.

Снаряжение: +3 кольчужная рубаха, +1 кинжал убийцы людей, искусно сделанный кинжал, амулет естественной брони +2, плащ сопротивляемости +1, 146 зм.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Бег (Экс): один раз в день Зайоддин может передвигаться со скоростью 300 футов во время атаки с разбега.

Исцеление каннибала (Экс): если Зайоддин съел кусок человеческой плоти за последние 24 часа, он получает быстрое исцеление 10.

Любимая добыча (Экс): Зайоддин получает бонус +2 ко всем проверкам урона против гуманоидов и бонус +2 к проверкам Блефа, Внимания, Проницательности и Выживания против гуманоидов. Против людей эти бонусы увеличиваются до +4.

Ненасытное тело (Св): обычно Зайоддину нужно есть кусок человеческой плоти раз в 3 дня, иначе он начинает голодать, но аура сохранения Рунной кузни спасает его от этого.

Особые атаки голодного (Экс): люди получают штраф –2 к испытаниям против особых атак Зайоддина.

Подчинение зомби (Св): Зайоддин может автоматически подчинять всех обычных зомби в пределах 30 футов в качестве свободного действия. Обычные зомби никогда его не атакуют без принуждения.



ЗАЙОДДИН
ЗЕРРИОК

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
СТИШОК ПИСАКИ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
В ПОИСКАХ
РУННОЙ КУЗНИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
РУННАЯ КУЗНЯ
И ОТРЕЧЕННЫЕ ЗАЛЫ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕНАСЫТНЫЕ
КРИПТЫ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ХРАНИЛИЩЕ
АЛЧНОСТИ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЖЕЛЕЗНЫЕ
КЛЕТЫ ПОХОТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
МЕРЦАЮЩИЕ
ЗАВЕСЫ

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ:
ГНОЙНЫЙ ЛАБИРИНТ

ЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ:
ЗАЛЫ ГНЕВА

ЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ:
ОРУДИЯ
МОГУЩЕСТВА



Пожирание мозга (Экс): когда Зайоддин совершает успешную проверку захвата, чтобы нанести урон укусом обездвиженному или беспомощному живому существу, он пожирает часть мозга цели (она теряет 2d4 Инт). Успешное испытание Стойкости со СЛ 23 снижает потерю Интеллекта вдвое. Существо, чей Интеллект понижается до 0 после этой атаки, умирает. Существа, невосприимчивые к критическим ударам или имеющие несколько голов, не умирают от такой атаки. СЛ испытания зависит от Силы Зайоддина.

Противоестественная аура (Св): любое животное в пределах 30 футов от Зайоддина должно пройти испытание Воли со СЛ 26 или запаниковать, пока находится в области действия ауры. Это воздействующий на разум эффект ужаса.

Телепатическая связь (Пс): Зайоддин поддерживает постоянную телепатическую связь с Азавеном.

СОКРОВИЩА: различные линзы и увеличительные стёкла, встроенные в хитроумное устройство у лабораторного стола, стоят 100 зм каждое — здесь всего 10 линз. Учёные книги стоят в целом 10 000 зм. В них описаны различные эксперименты, ритуалы призыва, химические смеси и шаги, которые предпринимали последователи рунного властителя Зуты, чтобы достичь различных немертвых состояний. Они дают ситуативный бонус +5 ко всем проверкам Знания (магия) и Знания (религия) в отношении некромантии и существ-нежити.

Персонаж, который проводит как минимум несколько часов, просматривая эти книги, быстро находит очень важный раздел, подробно описывающий конечную задачу рунного властителя Зуты, поставленную перед Ненасытными криптами, — поиск места, где он мог бы находиться в состоянии стазиса, если Тассилон вдруг погибнет, а также разработка способа, как туда переместиться. Зута попросил агентов в Рунной кузне разработать способ разделить его филактерию — книгу под названием *Трактат Чревоугодия* — на три части, которые можно было бы спрятать в мире подальше от Тассилона. Затем, после того как пыль после падения империи уляжется, эти три фрагмента можно было бы сложить и вернуть его к жизни. То, что Азавен и прочие некроманты (ныне уничтоженные) этой цели достигли, в записях указано, но нет никаких сведений, куда были отосланы эти три части филактерии. Если персонажи потратят время и усилия в попытке узнать побольше об этой филактерии, даже при помощи таких мощных эффектов, как *божественное откровение* или *связь с иным планом*, у них ничего не получится, поскольку о нынешнем состоянии филактерии не знают даже боги.

РАЗВИТИЕ: если Азавен узнаёт, что в Ненасытные крипты проникли чужаки, он приказывает Зайоддину начать патрулирование крипт. Прежде чем отправить Зайоддина на дежурство, Азавен позволяет ему съесть кусочек человеческой плоти для активации быстрого исцеления. Зайоддин постоянно держит лича в курсе дела при помощи телепатической связи — если Зайоддин встречает персонажей, он атакует их сразу,

но во время боя сообщает Азавену о способностях, тактике и слабостях персонажей.

E8 СТРАЖИ КРИПТЫ (КО 12)

Многочисленные погребальные ниши шириной в 5 футов опоясывают внутренние стены этой П-образной катакомбы. В каждой нише находится каменная погребальная урна, достаточно большая, чтобы вместить человеческое тело в позе эмбриона.

СУЩЕСТВА: эти урны, как и все прочие в этой крипте, пусты, но сам зал не пуст. Здесь стоят на страже ещё шесть тассилонских мумий, готовых атаковать любого пришельца. Как и в зоне E1, одна из этих мумий поддерживает постоянную телепатическую связь с Азавеном и в начале боя сообщает ему о чужаках. Крипта узкая, что заставляет мумий сражаться с одним врагом за раз.

ТАССИЛОНСКИЕ МУМИИ (6)

ОПЫТ
3 200 каждая

КО
7

ПЗ
95 каждая

(см. стр. 267)

E9 ПОТАЙНАЯ КРИПТА

Задняя стена этой ниши, как и вход в зону E10, скрыта потайной дверью. Успешная проверка Внимания со СЛ 30 позволяет обнаружить расположение обеих потайных дверей.

E10 ЗАЛ СОБРАНИЙ (КО 15)



Над тремя большими столами в этой зале на крюках висят светильники. На двух столах лежат сохранные части человеческих тел, сшитые толстыми нитками в подобие того, частью чего они раньше были. Табуреты вокруг столов и маленькие стальные лотки полны тонких скальпелей, зажимов, крючков, пил, скребок, игл и прочих менее очевидных инструментов.

Именно здесь лич Азавен проводит большую часть работы и исследований, и, скорее всего, здесь с ним и столкнутся персонажи. Каменные ящики под столами содержат части тел. Два сшитых тела на столах — почти законченные объекты, которые Азавен сделал из остатков человеческих тел; он надеется создать нежить из частей тел, не ограничиваясь лишь целыми трупами, но результаты многих его прежних экспериментов в этом направлении оказались ужасными и откровенно нестабильными.

В северо-западном углу комнаты спрятана крышка люка, которую можно обнаружить при успешной проверке Внимания со СЛ 30, — люк открывается в потолке зоны E11, находящейся в 10 футах ниже.

СУЩЕСТВО: Азавен сидит на табурете у рабочего стола напротив входа, сшивая последние детали предполагаемого «лоскутного» приспешника-нежити. Хотя Азавен тратит время, чтобы сотворить несколько защитных заклинаний, как только узнаёт, что в Ненасытные крипты проникли чужаки, первоначально он не настроен на драку. На самом деле, так же как и Писака раньше



в этом приключении, Азавен очень интересуется, что случилось с большим миром, и когда появляются персонажи, он просит их ответить на его вопросы, как это делал Писака. Азавен совершенно не настроен отвечать на вопросы персонажей, и если они требуют ответов или противятся ему, он решает перебить их и выведать нужные ему сведения из будущих неживых тел.

АЗАВЕН

ОПЫТ	КО	ПЗ
51 200	15	179

М, ацланти, лич-человек, волшебник (школа некромантии) 14 («Бестиарий», стр. 176).

Хаотичная злая средняя нежить (изменённый гуманоид, человек).

Иниц.: +8; **Восприятие:** глаза некроманта, ночное зрение 60 футов; **Внимание** +29.

Аура: ужас (60-футовый радиус, СЛ 21).

ЗАЩИТА

КБ: 27, касание 17, врасплох 22 (+5 броня, +5 естественная броня, +4 Лвк, +2 отражение, +1 уклонение).

ПЗ: 179 (14d6+128).

Стойкость +10, **Реакция** +10, **Воля** +14.

Защитные способности: возрождение, сопротивление проводимой энергии +4; **СУ:** 15/дробящее и магия; **Невосприимчивость:** особенности нежити, холод, электричество.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: атака касанием +9 (1d8+8 и парализующее касание).

Особые атаки: божественная сила (11 / день, негативная энергия, СЛ 21).

Псевдозаклинания (УЗ 14; концентрация +22):

11 / день — могильное прикосновение (7 раундов).

Подготовленные заклинания (УЗ 14; концентрация +22):

7 — быстрое касание вампира (2), быстрое марево, палец смерти (СЛ 27), радужные брызги (СЛ 25).

6 — быстрая кошачья грация, быстрая слепота/глухота (2, СЛ 26), дезинтеграция (СЛ 24), обманка (СЛ 24), цепь молний (СЛ 24).

5 — быстрая волшебная стрела, волна усталости (2), изготовление, силовая стена, телекинез (СЛ 23).

4 — болезнь (СЛ 24), дверь в пространстве, истощение (2), массовое уменьшение гуманоида (СЛ 22), преобразование камня, проклятие (СЛ 24), ужас (СЛ 24).

3 — газообразность, длительная ложная жизнь, замедление (СЛ 21), обессиливающий луч (2), полёт, полиглот, смрадное облако (СЛ 21).

2 — блёстки (СЛ 20), зеркальное отражение, касание упыря (СЛ 22),

невидимость, опаляющий луч, призрачная рука, слепота/глухота (2, СЛ 22).

1 — волшебная стрела (3), ледяное прикосновение (2, СЛ 21), масло (СЛ 19), непроглядный туман, уменьшение гуманоида (СЛ 19).

0 (неограниченно) — магическая рука, мелкие фокусы, мистическая метка, починка, свет.

Тассилонская специализация: некромантия; **Исключённые школы:** очарование, преграждение.

ТАКТИКА

Перед боем: как только Азавен узнает, что чужаки проникли в крипту, он сотворяет на себя ложную жизнь и полиглота. Затем он при помощи посоха голодных теней вызывает к себе на помощь пожирателя — гордое существо по имени Виоиджайн, покрытое татуированными символами, о происхождении которых знает только оно само. При первой возможности, непосредственно перед боем, он сотворяет быструю кошачью грацию.

В бою: Азавен начинает бой, сотворяя палец смерти на одного из заклинателей и быстрое марево на себя. Затем он сотворяет силовую стену, чтобы отрезать себя от персонажей, выигрывая себе время для сотворения полёта, зеркального отражения и призрачной руки. За это время он позволяет призванному пожирателю отвлечь персонажей. Если персонажи не сокрушат магическую



АЗАВЕН



ГРЕХИ
СПАСИТЕЛЕЙ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
СТИШОК ПИСАКИ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
В ПОИСКАХ
РУННОЙ КУЗНИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
РУННАЯ КУЗНЯ
И ОТРЕЧЕННЫЕ ЗАЛЫ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕНАСЫТНЫЕ
КРИПТЫ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ХРАНИЛИЩЕ
АЛЧНОСТИ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЖЕЛЕЗНЫЕ
КЛЕТЫ ПОХОТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
МЕРЦАЮЩИЕ
ЗАВЕСЫ

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ:
ГНОЙНЫЙ ЛАБИРИНТ

ЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ:
ЗАЛЫ ГНЕВА

ЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ:
ОРУДИЯ
МОГУЩЕСТВА



стену за то время, пока Азавен творит подготовительные заклинания, он использует *дверь в пространстве*, чтобы оказаться прямо среди них и начать применять атакующие заклинания. Если ему понадобится больше прислужников, Азавен сотворяет *преображение камня* на ближайшую стену, чтобы выпустить несколько духов, надеясь, что они отвлекут врагов.

Боевой дух: Азавен слишком ценит бессмертное существование, чтобы продолжать бой, если он явно его проигрывает. Когда у него остаётся меньше 30 ПЗ, он использует *обманку*, чтобы сбежать, сотворив *га-зообразность* и отступив в зону E11, где он забирает филактерию, прежде чем активировать ловушку в комнате, чтобы залечить раны. Если у него будет время, он восстанавливает заклинания, а потом идёт мстить персонажам. Если столкнуться с ним здесь, у Азавена не будет выбора, кроме как сражаться до конца, но он активирует ловушку в комнате прежде, чем начать бой.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, **Лвк:** 18, **Вын:** —, **Инт:** 26, **Мдр:** 17, **Хар:** 18.

БМА: +7; **МБМ:** +9; **ЗБМ:** 26.

Черты: Боевая магия, Быстрое заклинание, Длительное заклинание, Живучесть, Любимая школа магии (некромантия), Любимая школа магии+ (некромантия), Написание свитков, Подчинение нежити, Создание волшебных вещей, Создание посохов, Уворот, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +29, Знание (высший свет, инженерное дело, магия, планы, подземелья и религия) +26, Колдовство +26, Проницательность +29, Ремесло (алхимик) +26, Скрытность +30.

Языки: акло, великаний, демонический, драконий, дьявольский, игнан, некрил, тассилонский, эльфийский; *телепатическая связь, полиглот.*

ОС: мистическая связь (*посох голодных теней*), глаза некроманта (20 футов, 14 раундов / день).

Боевое снаряжение: *посох голодных теней* (10 зарядов);

Прочее снаряжение: *наручи защиты* +5, *тиара незурядного интеллекта* +4 (даёт пункты в навыках Знание [высший свет] и Колдовство), *кольцо защиты* +2, *статуетка заготовки* стоимостью 2 000 зм.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Заготовка (Пс): если Азавен схвачен, активируется заклинание *двери в пространстве*. Азавен использует его, чтобы переместиться по ходу битвы, если всё хорошо. В противном случае он использует его, чтобы бежать в зону E11.

Телепатическая связь (Пс): Азавен поддерживает постоянную *телепатическую связь* со своим прислужником Зайоддином, а также с двумя тассилонскими мумиями, находящимися в зонах E1 и E8.

СОКРОВИЩА: хирургические инструменты в этой комнате были созданы при помощи заклинаний *изготовления из серебряных украшений* и убранства, похищенных в соседних криптах. Всё найденное в комнате стоит 1 200 зм.

E11 ФИЛАКТЕРИЯ АЗАВЕНА (КО 13)



В этой крипте хранятся три каменных саркофага, на каждом из них подробные резные изображения сотен резвящихся скелетов и танцующих трупов.

Эти три саркофага хранят величайшее сокровище Азавена. Все три оберегает опасная ловушка.

ЛОВУШКА: если эти три саркофага открыть или любым образом прикоснуться к ним, скелеты и трупы, вырезанные на боках саркофагов, внезапно оживают и начинают душераздирающе вопить. Сотни маленьких костлявых рук указывают внутрь комнаты, и с их простёртых пальцев бьют лучи некромантической энергии. Ловушка продолжает срабатывать раз в два раунда после активации (требуется раунд для перезарядки, прежде чем она снова выстрелит). Она перестаёт действовать, как только все существа покинут комнату или же автоматически после полной минуты использования, после чего ей требуется полный час для перезарядки.

НЕКРОМАНТИЧЕСКАЯ ЛОВУШКА

ОПЫТ
25 600

КО
13

Тип: магическая; **Внимание:** СЛ 32; **Механика:** СЛ 32.

Условие: касание; **Перезарядка:** автоматическая после задержки в 1 раунд (в течение 1 минуты, затем автоматическая перезарядка после задержки в 1 час).

Действие: все существа в комнате получают 14d6 урона негативной энергией каждые два раунда (испытание Воли со СЛ 25 ½ урона). Нежить вместо этого исцеляется на столько же (избыточное исцеление не переходит во временные ПЗ). Каждый чётный раунд ловушка не действует, перезаряжаясь от окружающих стен. Она автоматически срабатывает каждый нечётный раунд, пока комната не опустеет или ловушка не будет обезврежена. Если портал в зоне E4 уничтожен, ловушка не может перезарядиться и активируется только один раз перед тем, как отключиться навсегда.

СОКРОВИЩА: в одном из саркофагов содержится 11 книг заклинаний, отобранных Азавеном у врагов и павших союзников. На каждой из них случайное название на тассилонском, но заклинания в них — в широком диапазоне от 1 до 8 круга — можно читать спокойно. Все заклинания, подготовленные Азавеном, могут быть найдены в этих древних трактатах, как и любое мощное или редкое заклинание, которое вы пожелаете ввести в кампанию. Во втором саркофаге хранится 7 000 зм в ювелирных украшениях, драгоценных камнях и тканях, которые Азавен бережёт для заклинаний *изготовления*, *бутылка с дымом*, *скарабей разрушителя големов* и все принадлежащие личу книги заклинаний. В последнем саркофаге лежит филактерия Азавена (твёрдость 20, прочность 150, СЛ ломания 50) — сама по себе усиленный магический предмет. Азавен предпочёл более крепкую, твёрдую филактерию а не маленькую переносную, раз уж он привязан к Рунной кузне и не может покинуть её стен.

ЧАСТЬ ПЯТАЯ: ХРАНИЛИЩЕ АЛЧНОСТИ

ЭТО БЫЛ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР И ПРИСТАНИЩЕ ГРУППЫ САМЫХ ТАЛАНТЛИВЫХ И ОДАРЁННЫХ ПОСЛЕДОВАТЕЛЕЙ РУННОГО ВЛАСТИТЕЛЯ КАРЗУГА. ОНИ В ТЕЧЕНИЕ МНОГИХ ЛЕТ СОВЕРШЕНСТВОВАЛИ РУННУЮ МАГИЮ АЛЧНОСТИ ДЛЯ ХОЗЯИНА, НАКАПЛИВАЯ СОКРОВИЩА ДЛЯ СЕБЯ И ВОРУЯ МЕЛКИЕ ВЕЩИЦЫ У ВРАГОВ. ВЕЛИЧАЙШИМ ИЗ НИХ БЫЛ МОГУЧИЙ ВОЛШЕБНИК ШКОЛЫ ПРЕВРАЩЕНИЯ ПО ИМЕНИ ИЗОМАНДАКУС, КОТОРЫЙ В СВОЮ ПОРУ БЫЛ ОДНИМ ИЗ СИЛЬНЕЙШИХ В РУННОЙ КУЗНЕ. КОГДА СТРАЖИ ЗАВИСТИ ПОПЫТАЛИСЬ ЗАХВАТИТЬ КОНТРОЛЬ НАД САМОЙ ЧАШЕЙ РУННОЙ КУЗНИ, ИЗОМАНДАКУС БЫЛ СРЕДИ ТЕХ, КТО ПЕРВЫМИ ВЫСТУПИЛИ ПРОТИВ НИХ.

Во время атаки на Стражей зависти и последующего краткого сражения большинство Владык алчности (включая Изомандакуса) были убиты. После осталось человек шесть вскоре передравшихся между собой учеников. Один из них оказался коварнее и вероломнее прочих — одарённый волшебник школы превращения, который давно уже превратил свою плоть в мифрал. Этот человек, Ордикон, убил, трансформировал или победил остальных учеников, но его неистовство оказалось несколько недалёковидным. Теперь он владеет почти пустым хранилищем, и хотя у него есть огромное богатство, ему не над кем властвовать и не на что тратить золото. Единственное, что не даёт ему полностью сойти с ума, — шёпот его владыки Карзуга. Ордикон знает, что грядущее пробуждение Карзуга заново активировало чашу Рунной кузни, и понимает, что хозяин скоро вернётся к власти.

Многие части этого ответвления Рунной кузни были превращены в золото или украшены драгоценными камнями, большинство из которых магически обработано так, чтобы превращаться в простой камень и свинец, если их вынести из хранилища. Из этого владения можно забрать только предметы, перечисленные в разделе «Сокровища» для каждой зоны. Все зоны освещены при помощи заклятий *вечного света*, сотворённых на драгоценные камни, вставленные высоко в стены, если не указано иначе при описании комнаты.

Ж1 ПОГИБЕЛЬ ВОРИШКИ (КО 10)

Ж1 В восточной стене в конце коридора стоит большая железная дверь, усыпанная драгоценными камнями. Хотя непохоже, чтобы у двери был замок, в углублении в центре находится замочная скважина.

Эта дверь на самом деле смертельная ловушка для чужаков. Настоящий вход в Хранилище алчности скрыт в конце коридора, прямо слева от двери-ловушки, — эту потайную дверь можно найти при успешной проверке Внимания со СЛ 30.

ЛОВУШКА: эта дверь на самом деле толстая железная плита, встроенная в стену. В ней есть нефункциональный внутренний замок, но нет ручки. Эта железная плита соединена с металлическим поршнем в углублении за ней. Если прикоснуться к любому участку ложной двери, поршень выдвигается с невероятной силой,

расплющивая всё, что находится перед дверью, о противоположную стену. В камере за поршнем находится комплекс противовесов и приспособление, которое вытягивает поршень обратно и перезаряжает ловушку.

СОКРУШАЮЩАЯ ДВЕРЬ

ОПЫТ 9 600
КО 10

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 28; **Механика:** СЛ 24.

Условие: касание; **Перезарядка:** автоматическая.

Действие: сокрушение (12d10 дробящего урона, испытание Реакции со СЛ 24 избегает); несколько целей (все существа, стоящие напротив двери, когда она срабатывает).

СОКРОВИЩА: драгоценные камни, встроенные в ложную железную дверь, стоят все вместе 50 зм — вряд ли их имеет смысл выковыривать.

Ж2 МОРФИЧЕСКИЙ ТУМАН (КО 10)



Красивый туннель из полированного дерева, инкрустированного серебряными и золотыми рунами, тянется как минимум на сто футов, прежде чем закончиться у стены из зеленоватого тумана с серебристыми проблесками света.

Дерево, которым обшиты стены, имеет толщину в 1 дюйм, за ним находится толстый камень. Тассилонские руны, вырезанные на стенах, описывают деяния Карзуга и превозносят его таланты в искусстве превращения. Персонаж может изучить руны и многое узнать о владыке Карзуге — см. на стр. 241 данные, которые можно получить при успешной проверке Знания.

ОПАСНОСТЬ: этот туман действует как вторичная защита против чужаков. Он начинается в этом месте и тянется на север вплоть до входа в зону Ж3. Алчные персонажи могут проходить сквозь туман без особых сложностей, но любое другое живое существо, которое в него входит, должно пройти испытание Стойкости со СЛ 22 или оказаться под влиянием эффекта *губительного полиморфа* — персонаж превращается в золотую рыбку и телепортируется в один из фонтанов зоны Ж4. Если задержать дыхание, то это даёт бонус +4 к испытаниям против морфического тумана. Туман можно рассеять при помощи любого сильного порыва ветра, но спустя 1d4 раунда после того, как ветер утихнет, туман вновь заполняет зону. Туман имеет УЗ 13,



ГРЕХИ
СПАСИТЕЛЕЙ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
СТИШОК ПИСАКИ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
В ПОИСКАХ
РУННОЙ КУЗНИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
РУННАЯ КУЗНЯ
И ОТРЕЧЕННЫЕ ЗАЛЫ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕНАСЫТНЫЕ
КРИПТЫ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ХРАНИЛИЩЕ
АЛЧНОСТИ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЖЕЛЕЗНЫЕ
КЛЕТЫ ПОХОТИ

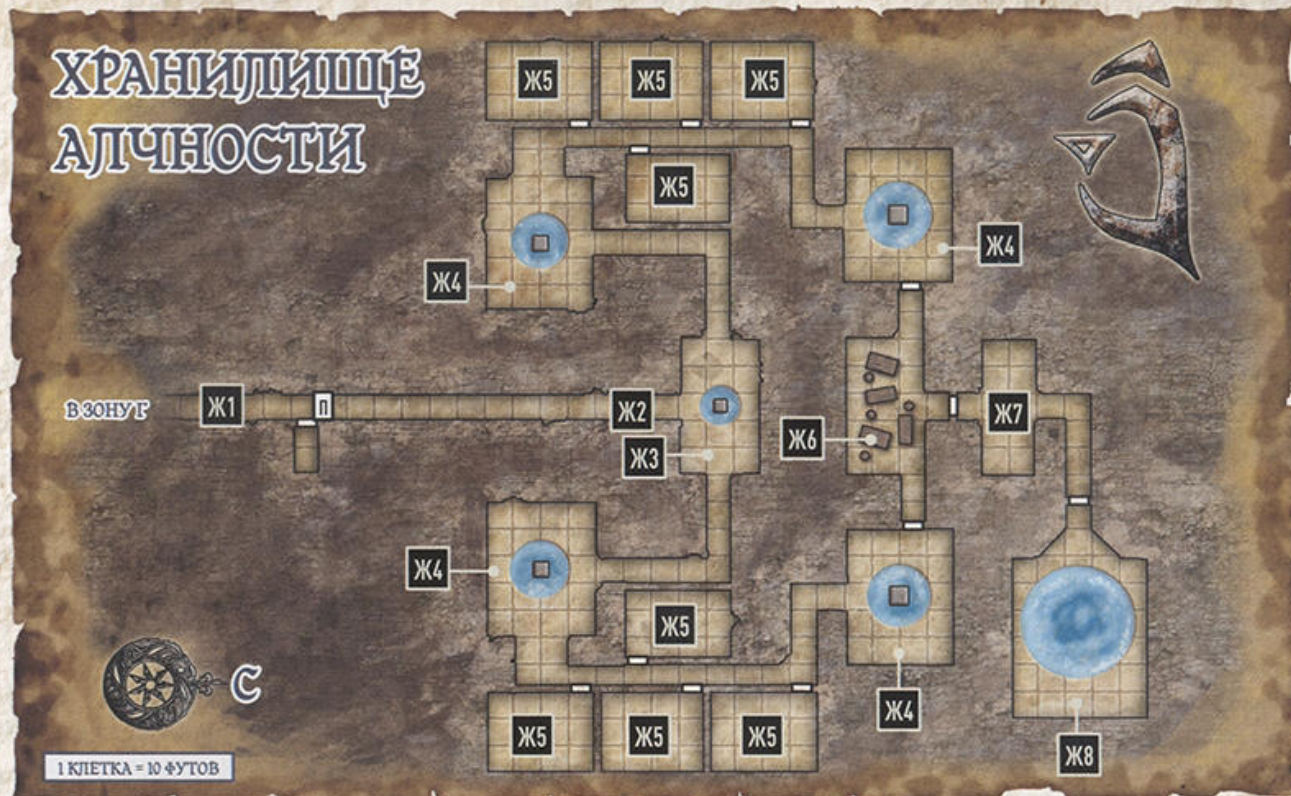
ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
МЕРЦАЮЩИЕ
ЗАВЕСЫ

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ:
ГРОМНЫЙ ЛАБИРИНТ

ЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ:
ЗАЛЫ ГНЕВА

ЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ:
ОРУДИЯ
МОГУЩЕСТВА

ХРАНИЛИЩЕ АЛЧНОСТИ



его эффект может быть временно подавлен при помощи эффектов вроде *рассеивания магии*. Персонаж, который изучает туман, может определить его опасные свойства при успешной проверке Колдовства со СЛ 28, как при определении свойств магического предмета.

Туман можно окончательно убрать из Хранилища алчности способом, описанным для зоны Ж4, но другие мощные эффекты, такие как *магическое разделение*, также могут окончательно его уничтожить по усмотрению ведущего.

НАГРАДА: дайте персонажам 9 600 опыта в первый раз, когда они сумеют пройти сквозь туман в Хранилище алчности.

ЖЗ ПРОБЛЕМЫ С МЕФИТАМИ (КО 7)



Стены этой палаты выложены слоновой костью, на каждой из плиток выгравирована серебряная руна в виде когтистой лапы, сжимающей драгоценный камень. Пол и потолки — из полированного мрамора. В центре комнаты в серебряном фонтане стоит ледяная скульптура кита, из дыхала которого бьёт струя кристально чистой воды. Вода стекает по его бокам, наполняя бассейн, но никогда не переливается через край.

Этот фонтан функционирует как маленький портал на план Воды, созданный также и для демонстрации показной роскоши. Сама вода холодная и освежающая, но вряд ли она нужна тем, кто населяет комплекс.

СУЩЕСТВА: портал на план Воды привлекает водяных мефитов, но почему — не знают и его творцы. Сколько бы Владыки алчности ни убивали или отгоняли мефитов, со временем появляются новые. В любое время четверо мефитов резвятся в водах фонтана. Если персонажи вернутся сюда позже, появится больше мефитов —

можете поместить сюда столько мефитов, сколько пожелаете. Несмотря на маленький размер и относительную слабость, мефиты отважны до безрассудства.

Хотя мефиты изначально враждебны, они не нападают на пришельцев, вместо этого выкрикивая оскорбления («Гляньте! Опять мясо пришло пускать слюни в наш бассейн!»). Если персонажам удастся заработать дружелюбное отношение мефитов, то с этими существами можно будет поговорить. Водяные мефиты жалуются, что они просто любят резвиться в фонтане, а «злой серебряный человек» всё время приходит и сотворяет на них болезненные заклинания. Они кое-что знают о его боевой тактике (минимум десять их сородичей были убиты Ордином), и если персонажи будут правильно задавать вопросы, мефиты дадут им несколько советов, как сразиться с «серебряным человеком». В какой-то момент мефиты даже сами скажут, что знают и о других источниках воды в комплексе, особенно о прудах с золотыми рыбками, — они все связаны друг с другом и с морфическим туманом в зоне Ж2, а самый большой пруд (зона Ж8) «сделан из магии».

ВОДЯНЫЕ МЕФИТЫ (4)

ОПЫТ
800 каждый

КО
3

ПЗ
19 каждый

(«Бестиарий», стр. 189).

ТАКТИКА

В бою: мефиты недавно сталкивались с Ордином и считают персонажей врагами. Половина из них плюётся кислотой, в то время как остальные пытаются призвать больше водяных мефитов на помощь. Они предпочитают использование *кислотных стрел* и губительного дыхания, а не ближний бой.

Боевой дух: если больше половины водяных мефитов перебито, остальные ныряют сквозь дыхало ледяного кита, чтобы попасть на Стихийный план Воды.

НАГРАДА: если персонажам удастся узнать что-нибудь полезное от мефитов, дайте им 3 200 опыта.

Ж4 ФОНТАНЫ (КО ОТ 11 ДО 15)



Струя фонтана бьёт до потолка, возвышающегося на 30 футов. Вода каскадами спадает в чашу фонтана, в которой плавают разноцветные золотые рыбки. Фонтан представляет собой каменную статую в 9 футов ростом, изображающую человека-волшебника с посохом в руке. Другая рука поднята над головой, и из ладони бьёт вода.

Вода в каждом фонтане обычная, поток магически поддерживается, перекачиваясь из фонтана в зоне ЖЗ по узким подземным стокам. Рыбки в фонтанах по большей части именно рыбки, но любой персонаж, попавший под влияние морфического тумана в зоне Ж2, может оказаться в одном из этих фонтанов случайным образом. Конечно, правильно определить, какая рыбка — рыбка, а какая — нет, может быть сложно. Если пожелаете, то некоторые из этих рыбок могут быть персонажами ведущего, ставшими жертвой морфического тумана в прошлом, — это должны быть искатели приключений, которые попали в Рунную кузню много лет назад и с тех пор так и остались здесь.

СУЩЕСТВА: статуи, стоящие в каменных фонтанах, на самом деле каменные големы. Они магически связаны — что слышит и видит один, слышат и видят остальные. Големы не обращают внимания на алчных пришельцев, но любой не-мефит размерами больше маленького немедленно привлекает внимание голема, и тот сразу же атакует. Когда один голем атакует, остальные три в других фонтанах также активируются и максимально быстро устремляются к месту, где происходит бой, — големы никогда не передвигаются через зону Ж6 сразу к цели, вместо этого они проделывают долгий путь по хранилищу. Если персонажи быстро разбираются с каждым големом, им не придётся сражаться с несколькими големами сразу. Големы, будучи активированными, продолжают преследование врагов (даже в зоне Ж6, если жертва пытается убежать туда) — они прекращают погоню и возвращаются в фонтаны, как только все очевидные цели сбежали из хранилища в ядро Рунной кузни (зона Г).

Каждый уничтоженный голем снижает СЛ испытания морфического тумана в зоне Ж2 на 2. Если все четыре голема уничтожены, морфический туман исчезает и любой персонаж, превращённый в рыбку, тут же обретает первоначальный вид, в каком бы фонтане он ни плавал.

КАМЕННЫЕ ГОЛЕМЫ (4)

ОПЫТ	КО	ПЗ
12 800 каждый	11	107 каждый

(«Бестиарий», стр. 67).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Единое чутьё (Св): эти големы имеют общее восприятие, и когда два голема находятся на расстоянии видимости друг от друга, считается, что у них круговой обзор — они могут видеть во всех направлениях сразу, и их нельзя взять в тиски.

Ж5 ПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

В этих комнатах жил Изомандакус и его ученики — хотя им не нужно было спать или есть, каждый волшебник мог удалиться сюда, чтобы отдохнуть или развлечься. Каждая комната пуста, если не считать разбросанных всюду материалов, таких как отрезки ткани, груды древесины, тёсанные камни, металлические прутья и кости.

Эти комнаты излучают сильную магию превращения, и любой алчный персонаж, который туда заходит, тут же понимает, как её использовать. Персонаж может использовать комнату для сотворения заклинания *изготовление* (неограниченно, как псевдозаклинание). В самих комнатах нет сырья для этого заклинания — его должен добыть сам персонаж. Предметы, созданные в этих комнатах, не могут существовать вне их — созданный здесь предмет рассыпается на составные части, как только выносится наружу. Точно так же и предмет, оставленный здесь на 24 часа, распадается на составляющие, что объясняет наличие материалов в каждой из этих комнат.

Ж6 ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР (КО 14)



В центре этого длинного зала стоят ряды деревянных рабочих столов. На полках вдоль стен находятся сотни книг и свитков. В ящиках возле рабочих столов или под ними — случайный набор обычных предметов вроде верёвок, палок, мешков, инструментов и кухонной утвари. На одном из столов лежит мёртвая с виду собака, хотя её задние лапы сделаны из какого-то металла. В небольших металлических клетках расхаживают взад-вперёд животные — домашний кот, несколько крыс, змея и маленькая беломордая обезьянка.

Здесь проводили эксперименты Владыки алчности. Собака стала жертвой эксперимента, в котором Ордикон пытался сотворить ещё одно мифральное существо. Собака погибла, а часть её тела превратилась в железо. Остальные звери на самом деле существа, пойманные Ордиконом в Гнойном лабиринте. Многоножки, пауки и прочие вредители превращены с помощью *губительного полиморфа* в животных, более пригодных для текущих нужд волшебника.

СУЩЕСТВО: здесь находится Ордикон, бесконечно изучающий книги по металлургии в попытках понять, как усовершенствовать своё величайшее достижение. К несчастью для него, превращение плоти в металл расстроило его разум — с момента преображения он потерял способность учиться и совершенствоваться. По иронии судьбы, это превращение также даровало ему бессмертие, но хотя он и прожил 10 000 лет, Ордикон так и не продвинулся в знаниях с момента триумфального (и рокового) преображения. Он сохранил проницательность и логические способности, но у него больше нет ни стремления, ни творческого порыва, которыми он некогда обладал, его разум за многие века превратился в подобие конструкции. Он постоянно перечитывает одни и те же тексты, выхватывая подробности



ГРЕХИ СПАСИТЕЛЕЙ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
СТИШОК ПИСАКИ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
В ПОИСКАХ
РУННОЙ КУЗНИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
РУННАЯ КУЗНЯ
И ОТРЕЧЕННЫЕ ЗАЛЫ

ЧАСТЬ ЧЕТВЁRTАЯ:
НЕНАСЫТНЫЙ
КРИПТЫ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ХРАНИЛИЩЕ
АЛЧНОСТИ

КАРТА ПЯТАЯ:
ХРАНИЛИЩЕ
АЛЧНОСТИ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЖЕЛЕЗНЫЕ
КЛЕТЫ ПОХОТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
МЕРЦАЮЩИЕ
ЗАВЕСЫ

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ:
ГНОЙНЫЙ ЛАБИРИНТ

ЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ:
ЗАЛЫ ГНЕВА

ЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ:
ОРУДИЯ
МОГУЩЕСТВА

по отдельности, но не имея способности переосмыслить их в контексте прежней информации.

Хотя у Ордикона нет проблем с изучением своих заклинаний и с оставшимся знанием о магических традициях, его разуму трудно сохранять память о чем-то, кроме технических аспектов. Таким образом, у него остались лишь смутные воспоминания о времени до его трансформации. Порой он может вспомнить, что с ним работали и другие волшебники и что он некогда служил человеку по имени Изомандакус. Сегодня его воспоминания говорят ему, что эти остальные были похожими на него металлическими людьми, имевшими право управлять низшими созданиями из недолговечной плоти. Если утверждать обратное, он теряет и постепенно впадает в гнев. Его искажённая память делает его не очень ценным источником информации по поводу Тассилона.

ОРДИКОН, МИФРАЛЬНЫЙ МАГ

ОПЫТ	КО	ПЗ
38 400	14	169

М, ацланти, мифралокожий, человек, волшебник (школа превращения) 13
(*Advanced Bestiary*, стр. 199).

Нейтральный злой средний гуманоид (человек).

Иниц.: +4; Восприятие: Внимание +16.

ОРДИКОН,
МИФРАЛЬНЫЙ МАГ

ЗАЩИТА

КБ: 31, касание 15, врасплох 26 (+4 броня, +8 естественная броня, +4 Лвк, +1 уклонение, +4 щит).

ПЗ: 169 (13d6+121).

Стойкость +11, **Реакция** +12, **Воля** +12.

Защитные способности: сильно укрепленный (75%); **СУ:** 10/адамантин; **Невосприимчивость:** электричество (120 урона); **Устойчивость:** огонь 15.

Слабые стороны: уязвимость к электричеству.

АТАКА

Скорость: 60 футов, полёт 60 футов (хорошая манёвренность).

В ближнем бою: посох мифральной мощи +11/+6 (1d6+5) или крушащий удар +9 (1d8+3).

Псевдозаклинания (УЗ 13; концентрация +19):

Неограниченно — смена формы (облик зверя III/стихийная форма II, 13 раундов / день).

9 / день — телекинетический удар (1d4+6 дробящего урона).

Подготовленные заклинания (УЗ 13; концентрация +19):

7 — обратная гравитация (2), радужные брызги (СЛ 23).

6 — быстрый опаляющий луч, высшее рассеивание магии, дезинтеграция (2, СЛ 24), превращение плоти в камень (СЛ 24).

5 — быстрый щит, возвращение (СЛ 21), губительный полиморф (2, СЛ 23), конус холода (СЛ 21), силовая стена.

4 — дверь в пространстве (3), каменная кожа, массовое уменьшение гуманоида (2, СЛ 22), ужас (СЛ 20).

3 — длительная ложная жизнь, замедление (2, СЛ 21), защита от стихии, огненный шар (СЛ 19), полёт, рассеивание магии.

2 — блёстки (СЛ 18), длительный магический доспех, кислотная стрела, кошачья грация (2), опаляющий луч (3).

1 — верный удар, волшебная стрела (3), масло (СЛ 17), поспешное отступление, уменьшение гуманоида (2, СЛ 19).

0 (неограниченно) — всплеск кислоты, магическая рука, мелкие фокусы, мистическая метка, открывание/закрывание.

Тассиловская специализация: превращение; **Исключённые школы:** иллюзия, очарование.

ТАКТИКА

Перед боем: Ордикон начинает каждый день с сотворения длительной ложной жизни, магического доспеха и невидимого слуги. Если он слышит, что поблизости идёт бой (или слышит, что один из големов в зоне Ж4 активизируется), он тратит время на следующие заклинания, прежде чем пойти посмотреть, что происходит: щит, каменная кожа, полёт, защита от стихии (электричество), кошачья грация и поспешное отступление (уже учтено в блоке параметров).

В бою: если Ордикон захвачен врасплох, он использует дверь в пространстве, чтобы направиться в зону Ж8, сотворяет кратковременные защитные заклинания как указано выше, затем возвращается в зону Ж6, чтобы сразиться с персонажами. Он всегда начинает бой с сотворения дезинтеграции на любого очевидного жреца.

Боевой дух: Ордикон сражается, пока у него не остаётся 20 или меньше ПЗ, после чего использует дверь

в пространстве, чтобы попасть в зону Ж8. Если встретиться с ним там, он сражается насмерть.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, **Лвк:** 18, **Вын:** 21, **Инт:** 22, **Мдр:** 15, **Хар:** 14.

БМА: +6; **МБМ:** +8; **ЗБМ:** 23.

Черты: Быстрое заклинание, Долгительное заклинание, Живучесть, Любимая школа магии (превращение), Любимая школа магии+ (превращение), Молниеносная реакция, Написание свитков, Создание волшебных вещей, Создание волшебного оружия и брони, Создание посохов, Уворот.

Навыки: Внимание +16, Знание (высший свет, магия, планы, природа) +23, Колдовство +23, Оценка +23, Плавание -1, Полёт +15, Проницательность +16, Ремесло (обработка металла) +23.

Языки: акло, великий, демонический, драконий, дьявольский, тассилонский, терран.

ОС: мистическая связь (посох), телесное усиление +3 Вын.

Боевое снаряжение: посох мифральной мощи; **Прочее снаряжение:** плащ сопротивляемости +1, жемчужина магической силы (2 круг), скипетр-металлоискатель, алмазная пыль стоимостью 500 зм.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Конечности из мифрала (Экс): естественные атаки и захват мифралокожего существа наносят урон, как мифральное оружие, преодолевая СУ так же, как это делает мифральное оружие.

Сильно укрепленный (Экс): когда против Ордикона проводится атака исподтишка или критический удар, есть шанс 75%, что дополнительный урон не будет нанесён.

Уязвимость к электричеству (Экс): Ордикон получает 150% урона от атак с помощью электричества.

СОКРОВИЩА: записи исследований, разбросанные по комнате, в целом стоят 10 000 зм. В них подробно описаны разнообразные эксперименты и отдельные примечания касательно сложной проблемы превращения свинца в золото. Они дают ситуативный бонус +5 ко всем проверкам Знания (магия и религия), сделанным относительно превращения и конструкций. Персонаж, который проводит несколько часов за чтением этих книг, обнаруживает заметки и описания решения, которое нашли владыки алчности, чтобы защитить Карзуга после падения Тассилона. Построив рунный колодец, куда больший по размерам, чем прежние, Карзуг мог погрузиться в состояние анабиоза между реальностями, зависнув между Голарионом и враждебным планом под названием Ленг. Как только всё успокоилось, один из учеников должен был освободить Карзуга. Детали этого процесса в книгах не описаны — волшебников Рунной кузницы заботила лишь помощь в сооружении рунного колодца, а не то, что будет после его постройки.

Здесь есть и книги заклинаний Ордикона; волшебник, который их изучает, находит их довольно необычными — многие примечания и формулы в них кажутся излишними. Заклинания вдвое длиннее, чем нужно, словно записывавший их волшебник имел привычку повторяться, не осознавая этого.

Ж7 ЗАЛ ЗОЛОТОГО ПОКОЯ (КО 14)



Этот обширный зал вымощен полированными деревянными досками, стены его покрыты разноцветными яшмовыми плитками. Потолок сделан из блестящего камня, отражающего свет трёх декоративных светильников. Они ярко освещают десять стоящих вдоль стен золотых статуй мужчин и женщин в разных позах боевой готовности.

Все 10 статуй в этом зале некогда были солдатами и консортами на службе Владык алчности. Эти несчастные были парализованы, затем их заживо подвергли мучительному процессу золочения, придавая им желаемые позы, пока застывало покрывавшее их тела золото. При близком рассмотрении на их лицах читается удивление, гнев и страх. Каждая статуя по большей части пуста — внутри остались лишь иссохшие хрупкие тела. К сожалению, как и экстрагантный декор, золото этих статуй не может существовать вне этого ответвления Рунной кузницы.

СУЩЕСТВО: эту комнату охраняет демон-нальфешни по имени Зувузег, привязанный заклинанием *сковывания*, наложенным одним из давно умерших союзников Изомандакуса. Нальфешни знает, что Изомандакус мёртв, и это ввергает его в отчаяние. Формулировка конкретного заклинания, привязывающего его к этой комнате в качестве охранника мощной магической купели, находящейся в следующей комнате, была такой, чтобы Зувузег мог освободиться от вечной службы только после того, как он сумеет заставить Изомандакуса засмеяться, заплакать, завопить и заплодировать, используя только лишь умение нальфешни рассказывать истории. За многие годы Зувузег выполнил три из этих задач при помощи шуток, притч и рассказов, но ему не удалось заставить стоического волшебника завопить. Теперь, когда Изомандакус мёртв, нальфешни понимает, что ему никогда не покинуть этот зал — разве только умереть или освободиться благодаря кому-то ещё.

Никто из волшебников не был особенно заинтересован в освобождении демона, потому он рассматривает персонажей как очередной (и, возможно, последний) шанс освободиться. Он обещает им большую награду, если они смогут снять эффект *сковывания* с УЗ 20, который держит его здесь, или как-то изгнать его назад в Бездну; если персонажам удастся это сделать, демон хихикает и говорит, что величайшая награда с его стороны — это то, что он не заметит их, не станет нападать или препятствовать им войти в комнату, в которой находится действительно огромное сокровище. Если демона освободить, он начинает пробираться по Рунной кузне, ища способ выбраться, — на ваше усмотрение вы можете использовать его как возвращающегося (пусть и ненадёжного) союзника или натравить на персонажей. Если персонажи неспособны освободить демона, если они атакуют его или насмеваются над его так называемой большой наградой, он сражается насмерть.



ГРЕХИ
СПАСИТЕЛЕЙ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
СТИШОК ПИСАКИ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
В ПОИСКАХ
РУННОЙ КУЗНИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
РУННАЯ КУЗНЯ
И ОТРЕЧЕННЫЕ ЗАЛЫ

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ:
НЕНАСЫТНЫЕ
КРИПТЫ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ХРАНИЛИЩЕ
АЛЧНОСТИ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЖЕЛЕЗНЫЕ
КЛЕТЫ ПОХОТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
МЕРЦАЮЩИЕ
ЗАВЕСЫ

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ:
ГНОЙНЫЙ ЛАБИРИНТ

ЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ:
ЗАЛЫ ГНЕВА

ЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ:
ОРУДИЯ
МОГУЩЕСТВА

РЕЗУЛЬТАТЫ ПЕРЕЗАРЯДКИ

Используйте эту таблицу для определения результатов перезарядки предметов в купели стихийной магии.

БРОСОК D%	РЕЗУЛЬТАТ
01-03	ВЗРЫВ: предмет взрывается и уничтожается. Это взрыв радиусом 30 футов, наносящий 1d6 урона энергией случайного типа за каждый заряд в предмете, когда тот взрывается (испытание Реакции со СЛ 15 уменьшает урон вдвое).
04-25	ОТДАЧА: купель вытягивает 1d10 зарядов и наносит персонажу 1d6 урона (случайный тип энергии) за каждый вытянутый заряд (испытание Реакции со СЛ 15 уменьшает урон вдвое).
26-50	НЕТ ЭФФЕКТА: предмет светится, как факел, в течение 1d4 часов, но не получает зарядов.
51-90	ПЕРЕЗАРЯДКА: предмет светится и получает 1d10 зарядов.
91-99	ПОЛНАЯ ПЕРЕЗАРЯДКА: предмет светится в два раза ярче факела и полностью заряжается.
100	СВЕРХЗАРЯД: предмет теперь постоянно светится в два раза ярче факела и автоматически восстанавливает 1d10 зарядов каждые 7 дней самостоятельно.

ЗУВУЗЕГ

ОПЫТ
38 400

КО
14

ПЗ
203

Демон, нальфешни («Бестиарий», стр. 85).

НАГРАДА: если персонажи освободили Зувузегу, дайте им 38 400 опыта, как если бы они победили его в бою.

ЖВ КУПЕЛЬ СТИХИЙНОЙ МАГИИ



Серебряные балки поддерживают сводчатый купол, покрытый полированными панелями сумеречного дерева, инкрустированными заостренными иероглифами. Большую часть пола занимает огромная, сорокафутовая в диаметре купель, полная темно-синей, идущей рябью жидкости. На её поверхности пляшут молнии и вспышки пламени, сопровождаемые раскатами грома, шипением и беспорядочными воплями. Смутные силуэты извиваются в потоках под поверхностью купели.

Это купель стихийной магии, мощный магический резервуар, созданный Владыками алчности в попытке создать вторую чашу Рунной кузницы, которой пользовались бы они одни, поскольку им не нравилось делить центральную чашу в ядре Рунной кузницы с остальными. Однако их мастерство не шло в сравнение с мастерством рунных властителей, и купель стихийной магии имеет изъян. Успешная проверка Знания (магия) со СЛ 30 позволяет обнаружить, что воды купели наполнены необузданной магией и что их, вероятно, можно использовать для ремонта или перезарядки магических предметов.

Сама купель имеет глубину всего 2 фута, но тем не менее она опасна. Купель быстро сбивает с толку и повергает в смятение неалчные души — такие существа должны проходить испытание Воли

со СЛ 18 каждый раунд, пока они находятся в пределах 10 футов от края купели. Провал приводит к потере 1d6 Интеллекта, Мудрости и Харизмы, поскольку купель высасывает и превращает душу персонажа в необузданную магию. Физический контакт с водой купели даёт штраф -4 к испытанию. Любое существо, чьи параметры Интеллекта, Мудрости и Харизмы опускаются до 0 из-за действия купели, ментально и физически поглощается водой, его тело и душа превращаются в необузданную магию. От убитого таким образом существа остаётся только его снаряжение, а от тела — ничего, что сильно ограничивает возможности возрождения его к жизни.

СОКРОВИЩА: купель стихийной магии имеет способность перезаряжать магические предметы, но для этого вытягивает мощност из находящихся поблизости. Если предмет погрузить в купель, он ярко светится 1d4 часа — если только предмет не использует заряды, это единственный эффект, который даёт купель. Если предмет с зарядами погружен в купель, бросьте d% и смотрите таблицу выше, чтобы определить, что происходит. Каждый раз, когда предмет погружают в купель больше раза в день, применяйте накапливающийся штраф -5 к броску d%.

Персонаж, который пытается перезарядить предмет или набрать воды из купели, должен пройти испытание Реакции со СЛ 10, чтобы не прикоснуться к воде. Как только вода взята из купели, она становится простой чистой водой и испускает слабую ауру превращения, но во всём остальном это обычная вода (за исключением её ценности в качестве компонента для изготовления *рунного оружия* — см. приложение 8). Действие самой купели можно развеять на 1d4 раунда, сотворив успешное заклинание *рассеивания магии* против УЗ 15. Вода, добытая из купели, пока та не действует, всё равно пригодна в качестве компонента для *рунного оружия*.



ГРЕХИ
СПАСИТЕЛЕЙ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
СТИШОК ПИСАКИ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
В ПОИСКАХ
РУННОЙ КУЗНИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
РУННАЯ КУЗНЯ
И ОТРЕЧЕННЫЕ ЗАЛЫ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕНАСЫТНЫЕ
КРИПТЫ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ХРАНИЛИЩЕ
АЛЧНОСТИ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЖЕЛЕЗНЫЕ
КЛЕТЫ ПОХОТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
МЕРЦАЮЩИЕ
ЗАВЕСЫ

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ:
ГНОИНЫЙ ЛАБИРИНТ

ЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ:
ЗАЛЫ ГНЕВА

ЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ:
ОРУДИЯ
МОГУЩЕСТВА

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ: ЖЕЛЕЗНЫЕ КЛЕТЫ ПОХОТИ

ЭТО КРЫЛО ЗАМЫШЛЯЛОСЬ КАК МЕСТО ЛОМКИ И ОБУЧЕНИЯ РАБОВ. МЕСТНЫЕ ВОЛШЕБНИКИ БЫЛИ СОЗВАНЫ РУННОЙ ВЛАСТИТЕЛЬНИЦЕЙ СОРШЕН ДЛЯ ПОМОЩИ В РАЗРАБОТКЕ МЕТОДОВ, КОТОРЫЕ ПОМОГЛИ БЫ ЕЙ ДОСТИЧЬ БЕССМЕРТИЯ, И, В КОНЦЕ КОНЦОВ, СПОСОБА ПЕРЕЖИТЬ ПАДЕНИЕ ТАССИЛОНА. В ОТЛИЧИЕ ОТ ОСТАЛЬНЫХ КРЫЛЬЕВ РУННОЙ КУЗНИ, НЕ СОХРАНИЛОСЬ НИКАКОЙ ИНФОРМАЦИИ О ТОМ, КАК БЫЛИ ДОСТИГНУТЫ ЭТИ ЦЕЛИ, ПОСКОЛЬКУ ВСКОРЕ ПОСЛЕ ПАДЕНИЯ ТАССИЛОНА СЕСТЁР ПРЕДАЛА ОДНА ИЗ ИХ СОБСТВЕННЫХ СЛУГ, СУККУБ ПО ИМЕНИ ДЕЛЬВЭХАЙН.

Подстроив предательство и гибель хозяек, Дельвэхайн пришла в ярость, обнаружив, что не может покинуть Рунную кузню и вернуться в Бездну. Несколько сотен лет кипел её гнев, пока она в конце концов не смирилась с судьбой и не занялась устройством нового дома согласно своим желаниям. Она переделала большую часть этого владения в одну огромную комнату, призывая на помощь обитателей из других крыльев посредством тайного подчинения или других способов манипулирования.

Сегодня Дельвэхайн правит Железными клетками, и она — властная хозяйка маленькой армии поработённых покорных прислужников. Её любимые последователи — её дети, алу-демоны, которые при необходимости служат ей охранниками и любовницами. Алу-демоны — это отпрыски суккуба и человека; в данном случае — дети Дельвэхайн и четырёх давно умерших учеников, похищенных из других ответвлений Рунной кузни. Дельвэхайн не имеет реальной связи с Тассилоном и рунными властителями, но посещение покоев, которые она охраняет, является одним из ключевых деяний в деле победы над Карзугом (как и посещение владений гордыни).

Старение — не для Железных клеток. Существа прекращают стареть, как только становятся взрослыми, и пока они остаются в этом чертоге, они бессмертны. Это бессмертие не простирается, однако, за пределы этого крыла, и на существо, которое его покидает, внезапно обрушивается вся тяжесть прожитых лет. Все обитатели Железных клеток прожили много тысяч лет, и если им приходится уйти, они тут же рассыпаются прахом — единственным исключением является сама Дельвэхайн. И без того бессмертный суккуб может перемещаться где угодно в пределах, определённых Рунной кузней.

31 ХРАМ ОБОЛЬЩЕНИЯ (КО 14)



Этот огромный храм нельзя назвать иначе как роскошным. Пол выстлан полированными красными и белыми плитками. Толстые колонны, изображающие одну и ту же красивую обнажённую женщину со струящимися волосами, идут по кругу комнаты и поддерживают купол потолка высотой в 90 футов, а огромные фрески изображают мужчин и женщин, предающихся всевозможным плотским утехам. Многочисленные простые кубы 10 на 10 футов окаймляют внешний периметр храма, в то время как в центре его

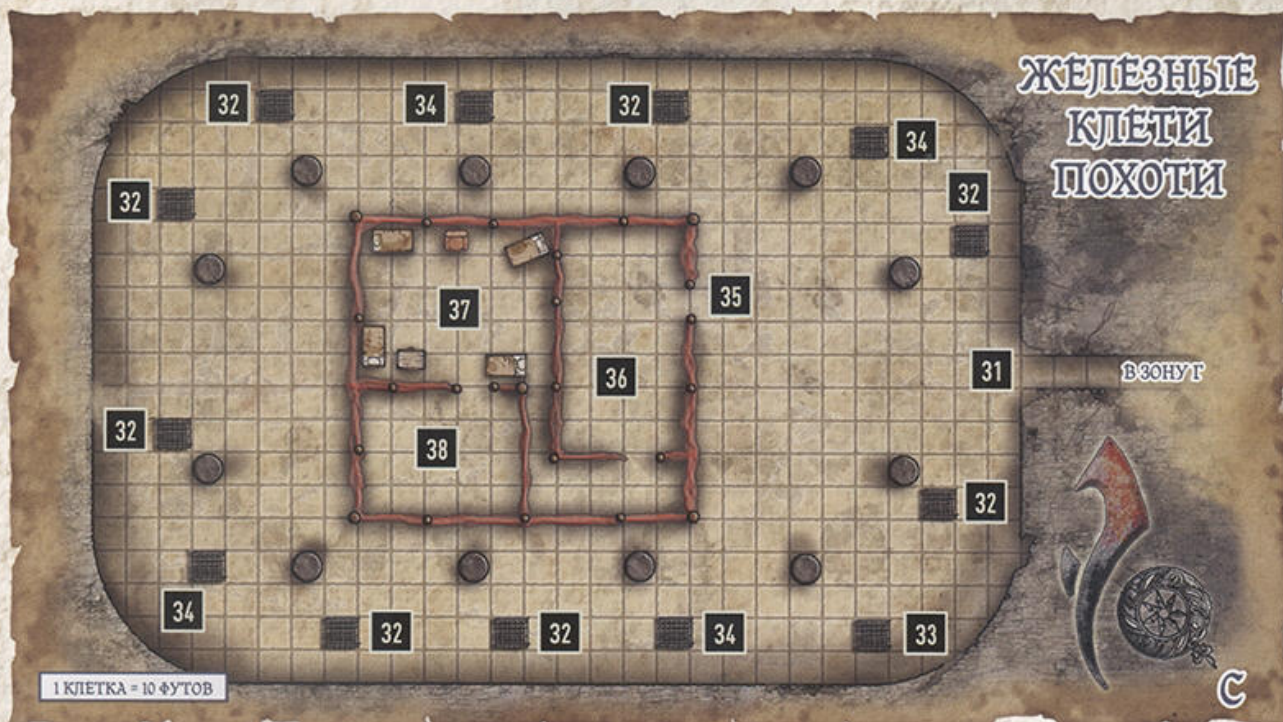
стоит шатёр из непрозрачных шёлковых полотен. У стен храма стоят несколько изящных клеток, скорее декоративных с виду, чем функциональных. В некоторых лежат давно мёртвые тела, хотя один заключённый в клетке в северном углу храма вроде ещё цепляется за жизнь.

Это владение состоит из одной комнаты — огромного храма с колоннами слоновой кости. Колонны изображают Соршен — рунную властительницу похоти. Они сделаны из железа и лишь инкрустированы слоновой костью, изображая Соршен в различных непристойных позах. Клетки — витрины для демонстрации завоеваний Дельвэхайн, они описаны в зонах 32–34.

СУЩЕСТВА: алу-демоны — дети Дельвэхайн — охраняют этот чертог. Поскольку им позволено заходить во владения хозяйки только по приглашению или в самых чрезвычайных ситуациях, они проводят долгие часы вне этих пределов, стоя на страже, пытая пленников или иначе убивая время. Этих четырёх злых сестёр зовут Эриалла, Лайрин, Войвод и Зевашала. Они напоминают ослепительно прекрасных человеческих женщин, если не считать рогов на лбу, клыков, когтистых ног и нетопырных крыльев. Из одежды на каждой из них всего несколько магических украшений и лоскутков ткани, но, прежде чем они идут посмотреть, кто там заявился, они берут рунки. Они с радостью встречают персонажей, взлетая в воздух и кружа в вышине, отпуская непристойные комментарии по поводу внешнего вида и привлекательности каждого персонажа. Алу-демоны телепатически сообщают своей хозяйке Дельвэхайн о ситуации, и пока персонажи не атакуют, не пытаются войти в шатёр или вскрыть какую-нибудь клетку, алу-демоны довольствуются жестокими насмешками и флиртом с пришельцами. Как только что-либо из вышеописанного случается, алу-демоны пикируют и атакуют. Если персонажи уже обследовали Мерцающие завесы гордыни и упомянули имя Враксериса (см. стр. 289) или намекнули, что у них есть информация от него, которую хотела бы узнать Дельвэхайн, алу-демоны достаточно долго удерживаются от атаки, чтобы телепатически сообщить Дельвэхайн о гостях. Затем суккуб связывается с персонажами телепатически, требуя сказать, зачем они явились. В этом случае она первоначально недружелюбна, а не враждебна. Если посредством телепатического общения она в итоге станет дружелюбной, она позволяет персонажам войти в шатёр и поговорить с ней. В этом случае персонажей сопровождают все четыре алу-демона.



ЖЕЛЕЗНЫЕ КЛЕТЫ ПОХОТИ



Все четыре алу-демона — сабмиссивы, престиж-класс, который фанатически защищает свою избранную хозяйку.

ЭРИАЛЛА, ЛИЛАЙРИН, ВОЙВОД И ЗЕВАШАЛА

ОПЫТ	КО	ПЗ
9 600 каждая	10	124 каждая

Ж, алу-демон, сабмиссив 5 (*Tome of Horrors Complete*, стр. 154, *Plot & Poison*, стр. 73).

Хаотичное злое среднее потустороннее существо (демон, злой, хаотичный, экстрапланарный).

Иниц.: +3; **Восприятие:** ночное зрение 120 футов; **Внимание:** +17.

ЗАЩИТА

КБ: 23, касание 14, врасплох 19 (+3 броня, +6 естественная броня +3 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 124 (11 КЗ; 6d10+5d10+66).

Стойкость: +14, **Реакция:** +13, **Воля:** +10; +5 против сна и утомления.

Защитные способности: красота крови, неутомимость, притворное подчинение, удовольствие от боли, уклонение; **СУ:** 5/добро или холодное железо; **Невосприимчивость:** электричество, яд; **Устойчивость:** кислота 10, огонь 10, холод 10; **УКМ:** 16.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 50 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: искусно сделанная рунка +20/+15/+10 (2d4+9 / ×3) или 2 удара когтями +19 (1d6+6 и когти вампира).

Особые атаки: защита госпожи.

Псевдозаклинания (УЗ 8; концентрация +12):

3 / день — *внушение* (СЛ 17), *изменение облика* (СЛ 15), *приворот (гуманоид)* (СЛ 15), *чтение мыслей* (СЛ 16).

1 / день — *дверь в пространстве*.

ТАКТИКА

В бою: алу-демоны начинают бой с *внушения*, пытаются заставить наиболее бронированных врагов снять

доспехи и снаряжение, чтобы демонессы могли «получше их рассмотреть». Затем они пытаются использовать *приворот (гуманоид)* против любых врагов, которые устояли перед первоначальным *внушением*. Они как можно дольше избегают ближнего боя, паря вне пределов досягаемости нелетающих врагов, и используют рунки.

Если одна из алу-демонов вынуждена вступить в ближний бой, остальные присоединяются к сестре, одна берёт врага в тиски, а остальные становятся сразу позади сестёр, атакуя рунками с некоторого расстояния, чтобы все четыре могли атаковать одну цель одновременно.

Боевой дух: если у алу-демона остаётся меньше 50 ПЗ, она использует *дверь в пространстве*, чтобы попасть в зону 37, и становится рядом с хозяйкой, защищая её. Если алу-демон обольстила персонажа, она при отступлении забирает его с собой. Дельвэхайн может предложить своим детям и их новой игрушке исцеление — а может и не предложить.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 22, **Лвк:** 16, **Вын:** 21, **Инт:** 14, **Мдр:** 13, **Хар:** 18.

БМА: +11; **МБМ:** +17; **ЗБМ:** 31.

Черты: Внушительная стойкость, Двужильный, Живучесть, Подвижность, Уворот, Удар на проходе.

Навыки: Блеф +20, Внимание +17, Знание (планы) +18, Изворотливость +19, Исполнение (пение) +10, Полёт +19, Проницательность +17, Скрытность +19.

Языки: демонический, драконий, небесный; телепатия 100 футов.

ОС: госпожа (Дельвэхайн), так велела госпожа.

Снаряжение: искусно сделанная рунка, пояс *недюжинной выносливости* +2, *наручи защиты* +3, украшения стоимостью 8 000 зм.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Госпожа (Экс): суккуб Дельвэхайн является госпожой всех четырёх этих сабмиссивов. Если хоть одна из них по своей воле не подчинится Дельвэхайн или если позоволит по своей воле ей пострадать, они теряют все

сверхъестественные способности, кроме когтей вампира, и получают постоянный штраф -6 ко всем испытаниям против эффектов очарования. Если Дельвэхайн погибает, они также получают все эти штрафы.

Защита госпожи (Экс): когда Дельвэхайн должна получить урон от дистанционной атаки или атаки в ближнем бою, сабмиссив, находящаяся в 5 футах от Дельвэхайн, может пройти испытание Реакции со СЛ 20, чтобы стать целью атаки вместо неё. Если Дельвэхайн вынуждена пройти испытание Реакции против эффекта, который обычно позволяет при успехе уменьшить урон вдвое, сабмиссив может пройти это испытание Реакции, чтобы получить полный урон от эффекта, при этом полностью защищая от него госпожу. Уклонение при этом не защищает сабмиссива от этого урона. Сабмиссив должна знать о совершении атаки и не должна быть застигнута врасплох, чтобы использовать эту способность. Сабмиссив может использовать защиту госпожи против 8 или менее атак за раунд.

Когти вампира (Св): каждый раз, когда алу-демон наносит противнику урон ударом когтями, она получает временные ПЗ в количестве, равном нанесённому урону. Она не может получить больше временных ПЗ за один удар, чем нынешнее количество ПЗ её цели + значение Выносливости цели (урон, достаточный, чтобы убить цель). Эти временные ПЗ исчезают через 1 час.

Красота крови (Экс): сабмиссивы невосприимчивы к кровотечению и получают на 1 урон меньше от режущих атак.

Неутомимость (Экс): сабмиссив получает бонус +5 ко всем испытаниям против эффектов сна и утомления.

Притворное подчинение (Св): сабмиссив, находящийся под действием эффекта обольщения или принуждения, может в любой момент пройти испытание второй раз, чтобы выйти из-под его влияния в качестве прерывающего действия.

Так велела госпожа (Св): бонус +1 (боевой дух) ко всем испытаниям, проверкам навыков, характеристик, атак.

Удовольствие от боли (Экс): СУ 5/— против несмертельного урона.

32 ПУСТЫЕ КЛЕТКИ



Здесь на опоре из четырёх ножек стоит птичья клетка, в которую вполне может поместиться человек. У неё тонкие серебряные прутья, украшенные крохотными золотыми птичками и цветами. У клетки не видно дверцы.

На самом деле эти клетки прочнее, чем кажутся, поскольку каждая из них — постоянная *силовая клетка* (УЗ 15) с декоративной металлической оболочкой. Эти *силовые клетки* представляют собой сплошные кубы, внутри которых воздух обновляется, как везде в Рунной кузне. Не существует способа физически войти или выйти из клетки. Каждую пойманную жертву Дельвэхайн, как правило, приводит в бессознательное состояние, затем двое из её дочерей поднимают тело и используют *дверь в пространстве*, чтобы войти в клетку, поместить туда

пленника и выйти. Как только трофей оказывается в клетке, Дельвэхайн может посещать его, когда пожелает.

СОКРОВИЩА: эти клетки из серебра и золота стоят по 1 000 зм каждая, если персонажи сумеют изобрести способ удалить неподвижную *силовую клетку* из каждой. Каждая клетка весит 250 фунтов.

33 ГОСПОДИН ПЁСИК



Внутри этой клетки сидит дрожащий человек, на котором почти ничего нет, кроме цепей и толстого кожаного ошейника. В одном углу клетки стоит пара глиняных горшков, в другом лежит груда соломы.

СУЩЕСТВО: молодой тассилонский солдат по имени Нелевету Воан навёл на себя немилость одного из хранителей храма за несколько недель до падения Тассилона. В наказание его заточили здесь, и последние 10 000 лет он оставался пленником. За это время Дельвэхайн и её дочери бесчисленное количество раз посещали его, и от него в конце концов осталась только тварь дрожащая, практически лишённая энергии. Он на грани смерти, но не может умереть, пока храм поддерживает его, а демоны не выпивают его досуха. Алу-демоны привыкли называть его *господин Пёсик* и считать своей игрушкой.

Нелевету полностью сломлен, его безумие настолько глубоко, что сейчас он просто игрушка для садисток-соблазнительниц. Если персонажи освободят его, он должен быть жалок, отвратителен и чем-то шокировать. Мощная магия может вернуть ему разум, но груз 10 000 лет воспоминаний может оказаться более жестокой судьбой, чем смерть. Если персонажам удастся исцелить его безумие и успокоить его страхи при успешной проверке Дипломатии со СЛ 50 (или любым способом ментального контроля), они смогут узнать многое о Тассилоне — он, в конце концов, был командиром в армии Соршен. Вы можете использовать Нелевету, чтобы открыть персонажам всю серьёзность ситуации: его рассказов о жестокостях рунных властителей должно быть достаточно, чтобы убедить персонажей, что даже если один из них пробудится, это будет катастрофой для Варисии. Нелевету как минимум может рассказать персонажам многое о Шаласте и Карзуге (см. стр. 241).

Нелевету остаётся живым, лишь пока находится в стенах храма. Его жизнь поддерживает магия храма, и, покинув его, он тут же рассыпается прахом от груза лет. Параметры Нелевету, приведённые ниже, представляют его в ослабленном, измученном, безумном состоянии; ему всё равно нужно снаряжение, чтобы он хоть как-то мог помочь персонажам, и даже после этого он не может покинуть комнату, не обратившись в прах.

НЕЛЕВЕТУ ВОАН

ОПЫТ	КО	ПЗ
1 200	4	81

М, ацланти, воин 11.

Хаотичный нейтральный средний гуманоид (человек).

Иниц.: +6; Восприятие: Внимание -2.



ГРЕХИ СПАСИТЕЛЕЙ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
СТИШОК ПИСАКИ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
В ПОИСКАХ
РУННОЙ КУЗНИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
РУННАЯ КУЗНЯ
И ОТРЕЧЕННЫЕ ЗАЛЫ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕНАСЫТНЫЕ
КРИПТЫ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ХРАНИЛИЩЕ
АЛЧНОСТИ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЖЕЛЕЗНЫЕ
КЛЕТКИ ПОХОТИ

КАРТА ШЕСТАЯ:
ЖЕЛЕЗНЫЕ
КЛЕТКИ ПОХОТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
МЕРЦАЮЩИЕ
ЗАВЕСЫ

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ:
ГНОЙНЫЙ ЛАБИРИНТ

ЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ:
ЗАЛЫ ГНЕВА

ЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ:
ОРУДИЯ
МОГУЩЕСТВА

ЗАЩИТА

КБ: 13, касание 13, врасплох 10 (+2 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 81 (11d10+16).

Стойкость +1, Реакция -3, Воля -6; +3 против ужаса.

Защитные способности: храбрость +3.

Слабые стороны: изнурённый, шизофрения.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: безоружный удар +5/+0/-5 (1d3+4).

Особые атаки: мастерство владения оружием (древковое +2, тычковое +1).

ТАКТИКА

В бою: если Нелевету атакован, он вопит и плачет, но делает что может, чтобы защититься, — хотя он, скорее, придёт в замешательство из-за своей шизофрении. Шума, который он производит, оказавшись вне клетки, достаточно, чтобы сюда сбежались все обитатели Железных клеток. Исцелившись от безумия, Нелевету в благодарность соглашается помочь спасителям в бою со своими мучительницами — особенно если персонажи уберут его отрицательные уровни и дадут ему снаряжение, которое он может использовать.

Боевой дух: Нелевету сражается насмерть, невзирая на состояние ума и души, — он не самоубийца, но после стольких лет он явно больше не боится смерти.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, **Лвк:** 15, **Вын:** 18, **Инт:** 10, **Мдр:** 12, **Хар:** 14.

БМА: +11; **МБМ:** +4; **ЗБМ:** 17.

Черты: Жестокий удар, Живучесть, Мастер кулачного боя, Молниеносная реакция, Подвижность, Привычное оружие (алебарда), Сокрушительный удар, Таран+, Уверенное владение оружием (алебарда), Уверенное владение оружием+ (алебарда), Уворот, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (алебарда).

Навыки: Внимание -2, Запугивание +2, Проницательность -2.

Языки: тассилонский.

ОС: мастерство ношения брони 3.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Изнурённый: сейчас у Нелевету 10 постоянных отрицательных уровней. Штрафы к его параметрам и ПЗ уже были вписаны в блок параметров выше.

Шизофрения: Нелевету страдает от весьма сильной шизофрении (см. *GameMastery Guide*, стр. 251). Данное состояние даёт ему штраф -4 ко всем проверкам навыков, основанных на Мудрости и Харизме. В дополнение к этому, он не может взять 10 или 20 при любой проверке. Он также должен проходить испытание Воли со СЛ 16 в стрессовой ситуации (например, в бою), чтобы не оказаться в замешательстве на 1d6 раундов.

НАГРАДА: если персонажи возвращают Нелевету разум и убеждают его помочь им, дайте им 9 600 опыта.

34 КУБЫ МЁРТВЫХ



Внутри этого куба густо воняет смертью. Почти превратившийся в скелет человеческий труп

лежит в середине камеры, полной застарелого смрада разложения.

Этим телам как минимум несколько сотен лет (в некоторых случаях — тысяч). Это последние жертвы суккуба, чьи трупы были оставлены здесь гнить (в каждом кубе странные энергии, дающие бессмертие всем живущим в этом владении Рунной кузни, пересиливают сохраняющий эффект этого подземелья, позволяя трупам разлагаться нормально). Каждый из мертвецов был отцом одной из алу-демонов, и они относятся к ним почти со священным почтением, отводя взгляд от костей из страха, что их мать может подумать, что они испытывают к ним похоть. Опасно раздражать госпожу или будить её ревность.

35 ШАТЁР ДЕЛЬВЭХАЙН



Этот огромный шатёр сделан из разноцветных шёлковых полотен — алого, лавандового, красно-коричневого, ярко-голубого и пурпурного. Они слегка колышутся, словно ветерок нежно ласкает ткань. Все сооружение выглядит откровенно гламурно и неуместно, но тут и там его красоту пятнает кровь.

Этот шатёр служит Дельвэхайн местом утех. Сюда она часто приглашает своих дочерей — всех или поодиночке — для участия в оргиях, но так же часто она привлекает сюда зачарованных и подчинённых существ, похищенных в других ответвлениях Рунной кузни. Её репутация опасной и непредсказуемой распутницы более чем оправдана.

Этот шатёр, несмотря на его вид, вовсе не хрупкое сооружение из ткани. Эти полотна сделаны из крепкого шёлка, добытого у исполинских пауков, что живут в Дальних расселинах Бездны. Каждую из стен шатра чрезвычайно трудно разорвать, и она устойчива к большинству физических и энергетических атак — дробящие и колющие атаки не наносят никакого урона, и полотна невосприимчивы к электричеству или холоду. Огонь наносит половину урона, и только кислота и звук наносят нормальный урон, но даже тогда сказывается немалая прочность ткани (твёрдость 10, прочность 60 на 5-футовый квадрат, СЛ ломания 32). Помните, что, хотя эта экзотическая ткань обычно стоит десятки зм за квадратный ярд, отрез этой ткани, добытый в Железных клетях и вынесенный за её пределы, превращается в хлопья пыли всего через 1d6 раундов после выхода из охранного поля этого крыла Рунной кузни.

36 ВХОД В ШАТЁР (КО 13)



Многочисленные толстые ковры, валики и подушки с кисточками устилают пол шатра. Станный экзотический аромат витает в воздухе, несясь, вероятно, из нескольких курильниц, установленных на элегантных серебряных подставках по углам комнаты.

СУЩЕСТВА: здесь стоит на страже группа давно подчинённых каменных великанов. Дельвэхайн получила их в подарок от Враксериса тысячи лет назад, когда тот впервые появился к суккубу, желая договориться



(см. «Мерцающие завесы»). Эти каменные великаны так долго пробыли рабами Дельвэхайн, что не помнят прежней жизни и даже не знают, что они не единственные великаны в мире.

ПОРАБОЩЕННЫЕ КАМЕННЫЕ ВЕЛИКАНЫ (5)

ОПЫТ
4 800 каждый

КО
8

ПЗ
102 каждый

(«Бестиарий», стр. 40).

ТАКТИКА

В бою: эти каменные великаны преграждают вход в шатёр, как только кто-то туда заходит, и гулким голосом предупреждают хозяйку. Если она телепатически не отвечает им в течение 1 раунда, позволяя пришельцам войти, великаны сразу атакуют. Их основная цель — не дать никому войти в шатёр, и они выбирают цели исходя из этого.

Боевой дух: великаны сражаются насмерть.

СОКРОВИЩА: четыре курильницы здесь — малые магические устройства, в которых никогда не выгорает топливо; им можно приказывать испускать любое количество приятного и слегка дурманящего аромата. Каждая стоит 500 зм.

37 ЧЕРТОГ ГОСПОЖИ ДЕЛЬВЭХАЙН (КО 15)



Воздух в этой комнате необычайно душный — он словно мерцает от ароматного тумана. Валики, подушки и коврики покрывают пол, по углам комнаты стоят четыре кровати. У каждой железная рама, к которой прикреплены многочисленные ремни и верёвки. У дальней стены между кроватями находится огромный трон с мягким сидением, а напротив него, в другом углу, на низком столике стоит высокая хрупкая курильница, источающая лёгкий туман.

Этот чертог — личная «игровая комната» Дельвэхайн, место, в котором она может удовлетворять все безумства и желания. Курильница на столике из сумеречного дерева — часть ловушки, призванной ослабить волю пришельца. Сила этого необычного магического предмета связана с магией этого ответвления Рунной кузни, и если её вынести отсюда, она перестает действовать, пока не будет возвращена. Курильница постоянно испускает эффект *тумана безволия* (УЗ 15) в 60-футовом облаке — эта комната и зона 38 заполнены этим туманом. В отличие от нормального *тумана безволия*, дым, испускаемый этой курильницей, не влияет на потусторонних существ. Любое другое вошедшее сюда существо должно пройти испытание Воли со СЛ 17 или получить штраф –10 ко всем проверкам Мудрости и испытаниям Воли, пока остаётся в тумане и 2d6 раундов после. Умеренный ветер может развеять туман, но туман тут же заполняет зону снова, как только ветер прекращается.

СУЩЕСТВО: Дельвэхайн проводит время в праздности и всевозможных развлечениях с дочерьми, великанами, призванными демонами и прочими существами, вызванными при помощи заклинания *призыв чудовища III*, или наедине с собой. Ей не нравится, когда её тревожат, и если персонажи ещё не связались с ней и не договорились об аудиенции, она телепатически призывает на помощь любого из уцелевших великанов или дочерей и тут же атакует.

Если персонажи договорились об аудиенции с суккубом, упомянув имя Враксериса, ей любопытно узнать, почему он сам не посетил её и ни разу не связался за все эти годы. Если она узнаёт о его смерти, она удовлетворённо смеётся, что играет на руку персонажам, — её веселит то, что он не сумел угнаться за клонами, что определённо поднимает ей настроение. Пока персонажи не оскорбляют её, она соглашается отдать персонажу с самой высокой Харизмой одну из игрушек из зоны 38,

чтобы использовать её в чаше Рунной кузни, — в ответ она просит, чтобы один из персонажей сопровождал её в будуар ради пары минут развлечения. Она также примет плату в украшениях или магических предметах стоимостью как минимум в 5 000 зм — более приемлемый выбор, поскольку любой оставшийся с Дельвэхайн даже на несколько минут наедине находится в большой опасности. Из таких персонажей, как правило, полностью вытягивают жизнь. Если им повезёт, конечно.

ДЕЛЬВЭХАЙН

ОПЫТ
51 200

КО
15

ПЗ
249

Ж, суккуб, бард 6 / доминант 5 («Бестиарий», стр. 86; *Plot & Poison*, стр. 66).

Хаотичное злое среднее потустороннее существо (демон, злой, хаотичный, экстрапланарный).

Иници. +6; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, определение мировоззрения (добро); **Внимание** +33.

ЗАЩИТА

КБ: 29, касание 16, врасплох 23

(+6 броня; +7 естественная броня, +6 Лвк).

ПЗ: 249 (19 КЗ; 8d10+11d8+158).

Стойкость +15, **Реакция** +20, **Воля** +17;

+4 против выступления барда, языковых эффектов и звука.

СУ: 10/добро или холодное железо; **Невосприимчивость:** огонь, электричество, яд; **Устойчивость:** кислота 10, холод 10; **УКМ:** 18.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 50 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: плоть садиста +22/+17/+12 (1d3+5 / 19–20), +1 кинжал +21/+16/+11 (1d4+5 / 19–20), или 2 удара когтями +22 (1d4+4 и 1d3 несмертельного урона), или касание агонии +22 (1d3 несмертельного урона).

Особые атаки: выступление барда 27 раундов / день (внушение, завораживание, контрпесня, отвлечение, песнь мастерства +2, песнь отваги +2), вытягивание жизни, касание агонии, нечистый дар, пронзающий кнут, связывающий кнут, смертоносный кнут.

Псевдозаклипания (УЗ 12; концентрация +25):

Постоянные — определение мировоззрения (добро), полиглот.

Неограниченно — внушение (СЛ 26), высшая телепортация (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), касание вампира, приворот (чудовище) (СЛ 27), чтение мыслей (СЛ 25), эфирная прогулка (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов).

1 / день — подчинение гуманоида (СЛ 28), призыв (3 круг, 1 бабау с шансом 50%).

Известные заклинания (УЗ 11; концентрация +24):

4 (5 / день) — высшая невидимость, подчинение гуманоида (СЛ 29), свобода движений.

3 (7 / день) — замешательство (СЛ 27), марево, рассеивание магии, ускорение.

2 (7 / день) — зеркальное отражение, исцеление серьёзных ранений, орлиное великолепие, паралич (гуманоид) (СЛ 26), слепота/глухота (СЛ 25).

1 (9 / день) — безудержный смех (СЛ 25), исцеление лёгких ранений, масло (СЛ 24), невидимый слуга, оживить верёвку, сигнал тревоги.

0 (неограниченно) — магическая рука, мелкие фокусы, починка, призрачный звук (СЛ 23), сообщение, чтение магических текстов.

ТАКТИКА

Перед боем: Дельвэхайн вряд ли удастся застать врасплох, поскольку её дочери поддерживают с ней телепатический контакт. Как только она узнаёт, что персонажи приближаются (с её позволения или иначе), она сотворяет свободу движений, орлиное великолепие и зеркальное отражение.

В бою: Дельвэхайн предпочитает сражаться вместе с союзниками, особенно с покорными дочерьми, которые хорошо обучены, чтобы защищать её. Она использует выступление барда для песни отваги в первом раунде боя, затем переходит к использованию подчинения гуманоида и замешательства против врагов. Если её вынуждают атаковать в ближнем бою, она сражается кинжалом и плетью садиста, используя Волшебный удар каждый раунд, чтобы наносить дополнительно 3 урона при попадании.

Боевой дух: когда у Дельвэхайн остаётся менее 20 ПЗ, она телепортируется в зону И2 — и хотя ей это омерзительно, она ищет помощи Враксериса. Обнаружив, что он мёртв и остались лишь его симулякры, она принимает его форму, вступает в союз с его симулякрами и ждёт прибытия персонажей в это крыло, чтобы отомстить.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, **Лвк:** 23, **Вын:** 26, **Инт:** 16, **Мдр:** 14, **Хар:** 36.

БМА: +15; **МБМ:** +19; **ЗБМ:** 35.

Черты: Боевые рефлексy, Волшебный удар, Демонстрация силы, Любимая школа магии (очарование), Парное оружие, Парное оружие+, Парное оружие++, Сила двух рук, Уверенное владение оружием (кнут), Фехтование.

Навыки: Акробатика +36, Блеф +37, Внимание +33, Дипломатия +36, Запугивание +36, Знание (магия, планы) +20, Изворотливость +29, Исполнение (красноречие) +36, Исполнение (танец) +36, Лечение +11, Полёт +36, Проницательность +36, Скрытность +29.

Языки: демонический, драконий, небесный, тассилонский; телепатия 100 футов.

ОС: смена формы (небольшой или средний гуманоид; иной облик), специалист школы очарования, эрудиция барда +3, хранитель знаний 1 / день, прикладное искусство (красноречие, танец).

Снаряжение: +2 обманчивая мифральная кольчужная рубаха, плоть садиста, +1 кинжал, пояс телесной мощи +4 (Лвк, Вын).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Касание агонии (Св): Дельвэхайн может неограниченно наносить 1d3 несмертельного урона атакой касанием



ДЕЛЬВЭХАЙН

в качестве основного действия. Она также наносит дополнительные 1d3 несмертельного урона естественными атаками.

Пронзающий кнут (Св): Дельвэхайн может нанести кнутом урон любому противнику, вне зависимости от брони цели или её бонусов естественной брони.

Связывающий кнут (Экс): Дельвэхайн не провоцирует внеочередных атак, когда использует кнут в ближнем бою. Она также может попытаться опутать противника крупного или меньшего размера с помощью кнута. Для этого она должна совершить атаку касанием против цели. Если она попадает, цель опутана. Если она успешно проходит встречную проверку Силы против цели, то та не может уйти дальше чем на 15 футов от Дельвэхайн. Опутанное существо может выбраться при помощи успешной проверки Изворотливости со СЛ 20 (действие полного хода), или проверки Силы со СЛ 25, или разрушив кнут. Пока противник опутан кнутом Дельвэхайн, она не может использовать его для дополнительных атак. Дельвэхайн может выпустить противника из опутывания в качестве прерывающего действия.

Смертоносный кнут (Экс): Дельвэхайн может наносить кнутом обычный урон вместо несмертельного.

Специалист школы очарования (Экс): Дельвэхайн получает бонус +1 для преодоления УкМ, когда она сотворяет подчинение гуманоида, а СЛ испытания любого сотворённого ей подчинения гуманоида также повышается на 1.

СОКРОВИЩА: проверка Внимания со СЛ 20 позволяет обнаружить, что под самой южной кроватью что-то скрыто: это идеальный рюкзак, в котором находится трактат о понимании +1, шесть зелий исцеления серебряных ранений, зелье исцеления от болезней и зелье снятия паралича.

НАГРАДА: если персонажи сумели получить компонент для изготовления рунного оружия у Дельвэхайн без боя или не жертвуя одним из товарищей, дайте им столько опыта, как если бы они победили Дельвэхайн в бою.

38 БУДУАР ДЕЛЬВЭХАЙН (КО 14)



В этой подёрнутой дымок комнате нет мебели, но груды покрывал, подушек и простыней лежат на полу, местами формируя гнёзда.

Это личная комната Дельвэхайн — её будуар. Хотя проход между этой комнатой и зоной 37 обычно открыт, Дельвэхайн может задёрнуть полог, чтобы полностью отрезать эту комнату одним мановением руки. Остальные существа могут попробовать сделать это, но, чтобы найти маленькую точку, которая активирует полог, требуется успешная проверка Внимания со СЛ 35 — открытие полога без обнаружения этой точки требует успешной проверки Механики со СЛ 40.

Любой персонаж, которому хватит глупости последовать за ней в эту комнату, чтобы заплатить

за её предметы (см. предыдущую зону), подвергается вытягиванию жизни и касанию агонии суккуба в течение 2d4 минут — то есть минимум 20 раундов, а этого практически достаточно, чтобы убить любого.

При успешной проверке Дипломатии или Запугивания со СЛ 35 суккуб соглашается позволить персонажу провести 1d3 раундов для подготовки к расплате с помощью заклинаний или другой защитной магии. Дельвэхайн может разочароваться, если её любовник не умрёт после проведённого с ней времени, но для сладкоречивых собеседников она готова сделать исключение! Если в любой момент персонаж её атакует, суккуб зовёт дочерей, чтобы те телепортировались ей на помощь, затем сражается, как описано выше в разделе тактики. В этом случае к ней немедленно присоединяются два существа, охраняющие её будуар.

СУЩЕСТВА: будуар Дельвэхайн вовсе не лишён защиты. Двое сияющих детей, изначально призванных одной из прежних хозяек этого крыла Рунной кузницы, теперь служат Дельвэхайн как зачарованные прислужники. Дельвэхайн очень привязалась к этим существам, особенно к их псевдозаклинанию *мистический мираж*, — по её приказу сияющие дети используют эту способность для полного изменения вида комнаты. Главная причина, почему в этой комнате нет мебели, в том, что эти покрывала, валики, подушки и простыни часто хорошо сочетаются с пасторальными лужайками, кошмарными адскими пейзажами, упадочными будуарами или угнетающими подземельями, под которые суккуб предпочитает декорировать комнату.

Дельвэхайн держит этих двоих сияющих детей под эффектом заклинания *приворот чудовища* уже очень много лет. Но на самом деле, даже если эти эффекты будут рассеяны, сами чудовища не против послужить суккубу — они не испытывают к ней страсти, но всё равно каким-то странным образом привыкли считать её матерью. В результате они сражаются с любым пришельцем насмерть, если только того не сопровождает их хозяйка-суккуб. Сияющие дети всё остальное время остаются неподвижными и молчаливыми в углах комнаты, ожидая приказа суккуба.

СИЯЮЩИЕ ДЕТИ (2)

ОПЫТ	КО	ПЗ
19 200 каждый	12	152 каждый

(см. стр. 233).

СОКРОВИЩА: по комнате разбросаны десятки экзотических, усыпанных драгоценными камнями игрушек и устройств явно эротического характера, которые Дельвэхайн использует в оргиях. Назначение некоторых из них очевидно, но другие с первого раза не опознавать. Как коллекция они стоят 2 400 зм, но не каждый купец открыто осмелится выказать интерес к их приобретению, так что купца надо к этому склонить или обмануть насчёт истинного назначения предметов прежде, чем продать их. Любая из этих игрушек — компонент для создания рунного оружия.



ГРЕХИ
СПАСИТЕЛЕЙ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
СТИШОК ПИСАКА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
В ПОИСКАХ
РУННОЙ КУЗНИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
РУННАЯ КУЗНЯ
И ОТРЕЧЕННЫЕ ЗАЛЫ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕНАСЫТНЫЕ
КРИПТЫ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ХРАНИЛИЩЕ
АЛЧНОСТИ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЖЕЛЕЗНЫЕ
КЛЕТЫ ПОХОТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
МЕРЦАЮЩИЕ
ЗАВЕСЫ

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ:
ГНОИНЫЙ ЛАБИРИНТ

ЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ:
ЗАЛЫ ГНЕВА

ЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ:
ОРУДИЯ
МОГУЩЕСТВА



ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ: МЕРЦАЮЩИЕ ЗАВЕСЫ

Хотя Хранилище алчности более упадочно, а Железные клетки более безумны, Мерцающие завесы Рунной кузни служат обителью волшебникам, которые чрезвычайно горятся своей ролью здесь. Их вождь Враксерис был лично избран Рунным властителем Зандергулом, и его ученики оказались самыми верными в Рунной кузне. Хотя все семь крыльев сотрудничали и в теории были равны, со временем стало понятно, что Враксерис и его мастера иллюзий были лучше приспособлены для управления и инноваций.

Спустя тысячи лет после падения Тассилона Враксерис был единственным оставшимся в живых первоначальным учеником рунных властителей. В других владениях руководство унаследовали такие как Ордикон или Азавен или даже не ученики, а прислужники вроде Дельвэхайн или Атрокис. В Мерцающих завесах власть сохранил Враксерис. Даже после того, как его ученики перемёрли от старости, он остался, поскольку овладел искусством создания клонов. Но искусство Враксериса создавать клонов даже превзошло возможности самого заклинания, поскольку каждый раз, когда он старился и умирал, он возрождался в свежем молодом теле. Пока он мог продолжать исследования и сохранять опыт (поскольку каждый клон пробуждается с двумя постоянными отрицательными уровнями), Враксерис был, по сути дела, бессмертен.

Для прерывания этого цикла потребовалось пробуждение чаши Рунной кузни. Враксерис помогал остальным разделаться с Отречёнными залами, затем его могучий разум задался вопросом, почему чаша пробудилась. Вскоре он понял, что причиной был Карзуг. Разгневавшись, что пробуждается не его владыка Зандергул, Враксерис занялся поиском способа, при помощи которого он мог бы покинуть Рунную кузню и разделаться с Карзугом прежде, чем тот полностью вернётся в мир. Овладев богатством и могуществом Карзуга, Враксерис сможет легко пробудить господина.

Враксерис был близок к решению этой задачи, когда случилась трагедия. Всегда прежде ему удавалось накопить достаточно могущества, чтобы создать нового клона прежде, чем его нынешнее тело умрёт. Но в своих усилиях создать портал из Рунной кузни он слишком затянул с этим, и когда врождённая деменция, от которой он прежде несколько раз умирал, вернулась, он оказался не готов к этому. С развитием деменции он потерял способность отличать реальность от собственных иллюзий. Он заперся в комнате для медитаций и проводил там почти каждый день, окружив себя иллюзиями красоты и глядя на себя в зеркало. В конце концов, как много раз до того, его деменция полностью захватила его разум, и, сидя перед зеркалом в королевском облачении, он уверил себя, что является богом, и мирно отошёл в мир иной, когда жизненные функции организма, питающие мозг, угасли. Но на сей раз не было готового клона, чтобы вернуть его к жизни.

Это крыло Рунной кузни — огромный храм, украшенный изображениями павлина и массивными люстрами, свисающими с потолка и ярко освещающими храм сотнями источников вечного света.

И1 ОТРАЖЁННАЯ ВРАЖДЕБНОСТЬ (КО 14)



Этот ярко освещённый коридор отделан с пола до потолка зеркалами. Отражения создают головокружительное впечатление, что коридор открыт по обе стороны и уходит в бесконечность.

Хотя большинство зеркал в этом коридоре немагические, два из них — на северо-западной и юго-восточной стене у поворотов коридора — враждебные зеркала, встроенные в стену. Любой персонаж, проходящий мимо и смотрящий в зеркало, видит своё отражение и в другом зеркале, это активирует две точных копии персонажа, которые атакуют его. То же самое случается ещё три раза, как только персонаж видит своё отражение. Враждебные зеркала не являются переносными магическими предметами — их конструкция зависит от магии Рунной кузни, как и всё прочее.

НАГРАДА: дайте персонажам 38 400 опыта за то, что они пережили схватку с собственными двойниками.

И2 СВАТИЛИЩЕ ПАВЛИНА (КО 13)

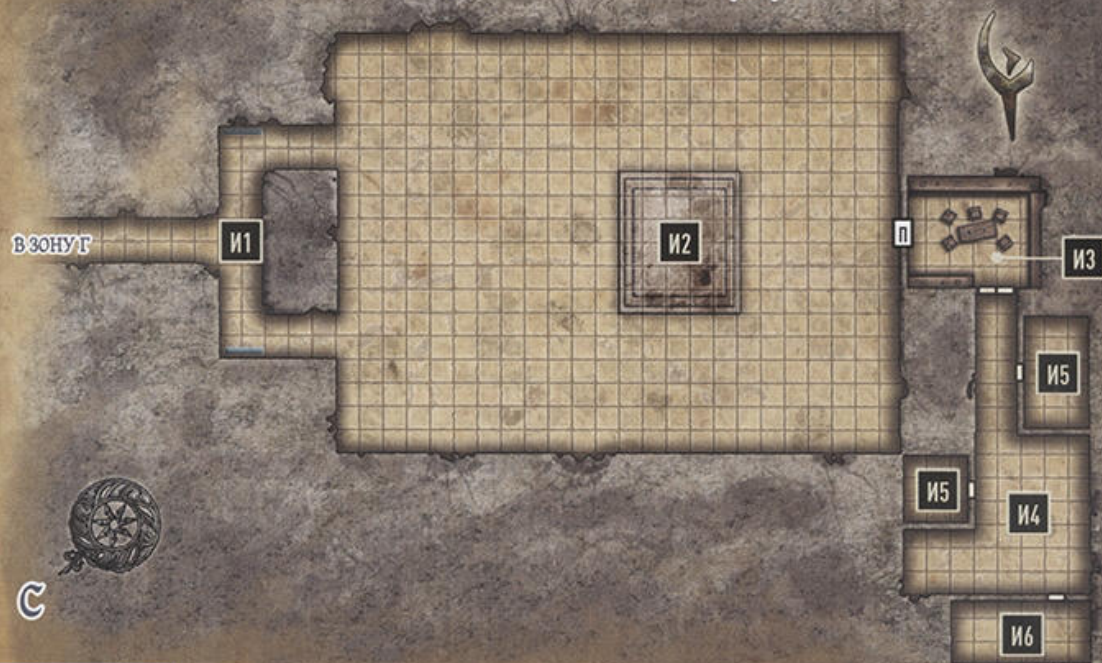


Коридор выходит в огромный храм из полированных плит слоновой кости. Зеркальные стены перекрываются величественным куполом на высоте почти 100 футов. Четыре огромные люстры свисают с потолка на золотых цепях и ярко освещают всё помещение. В центре святилища возвышается трёхступенчатый помост из полированного дерева, поддерживая павлина с раскрытым хвостом размером с виверну. Кажется, что его глаза светятся мудростью и разумом.

Этот павлин — повышенный вечный образ (испытание Воли со СЛ 23 разоблачает). Проверка Внимания со СЛ 30 позволяет обнаружить потайную дверь за секцией зеркала в дальней стене. Фрагменты любой зеркальной секции здесь служат компонентами рунного оружия.

СУЩЕСТВА: прежде чем приступить к совершенствованию и оттачиванию заклинания клон, Враксерис

МЕРЦАЮЩИЕ ЗАВЕСЫ ГОРДЫНИ



1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ

экспериментировал при помощи *симулякра*. Сегодня осталось только шесть таких симулякров. Не имея возможности становиться более могучими или стремиться к самосовершенствованию, эти, по сути, бессмертные копии использовались настоящим Враксерисом в качестве помощников. Теперь, когда Враксерис мёртв, эти шесть симулякров продолжают выполнять его последние приказы: не позволять никому мешать его исследованиям в зоне И3. Все симулякры идентичны: это безукоризненно одетые мужчины со светлыми волосами до плеч. Замечая пришельцев, они как один говорят звучным голосом по-тассилонски: «Хозяин в кабинете, его нельзя беспокоить. Пожалуйста, не кричите слишком громко, пока будете претерпевать кару за столь близкое приближение к его величию».

ЛОЖНЫЕ ВРАКСЕРИСЫ (6)

опыт	КО	ПЗ
4 800 каждый	8	93 каждый

М, ацланти, симулякр человека, волшебник (школа иллюзии) 9.

Нейтральный злой средний гуманоид (человек).

Иници.: +2; Восприятие: Внимание +11.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 13, врасплох 15 (+2 Лвк, +1 отражение, +4 щит).

ПЗ: 93 (9д6+59).

Стойкость +9, Реакция +8, Воля +10.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: искусно сделанный кинжал +6 (1д4 / 19–20).

Псевдозаклинания (УЗ 9; концентрация +13):

Неограниченно — поле невидимости (9 раундов / день).

7 / день — ослепляющий луч.

Подготовленные заклинания (УЗ 9; концентрация +13):

- 5 — *слабоумие* (СЛ 19), *теневое разрушение* (2, СЛ 21).
- 4 — *высшая невидимость*, *замешательство* (СЛ 18), *мощный опаляющий луч*, *убийственный фантазм* (2, СЛ 20).
- 3 — *длительная ложная жизнь*, *марево*, *огненный шар* (СЛ 17), *полноценный образ* (2, СЛ 19), *рассеивание магии*.
- 2 — *зеркальное отражение*, *малый образ* (2, СЛ 18), *невидимость* (2), *опаляющий луч*, *устойчивость к стихии*.
- 1 — *волшебная стрела* (2), *немой образ* (2, СЛ 17), *ослабляющий луч* (СЛ 15), *приворот (гуманоид)* (СЛ 15), *щит*.
- 0 (неограниченно) — *ледяной луч*, *мелкие фокусы*, *мистическая метка*, *призрачный звук* (СЛ 14), *свет*.

Тассилонская специализация: иллюзия; Исключённые школы: воплощение, превращение.

ТАКТИКА

Перед боем: если симулякры чувствуют беду (например, услышат звук боя в зоне И1), они сотворят на себя *ложную жизнь*, *невидимость* и *щит*.

В бою: симулякры полагаются на невидимость и дистанционные заклинания, чтобы не давать врагам напрямую вступить с ними в бой.

Боевой дух: симулякры сражаются, пока не будут уничтожены.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, Лвк: 14, Вын: 16, Инт: 19, Мдр: 13, Хар: 16.

БМА: +4; МБМ: +5; ЗБМ: 18.

Черты: Боевая магия, Длительное заклинание, Живучесть, Заклинания без реагентов, Любимая школа магии (иллюзия), Любимая школа магии+ (иллюзия), Мощное заклинание, Написание свитков.

Навыки: Внимание +11, Дипломатия +13, Знание (высший свет, магия, религия) +17, Колдовство +17, Проницательность +11.



ГРЕХИ СПАСИТЕЛЕЙ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: СТИШОК ПИСАКИ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: В ПОИСКАХ РУННОЙ КУЗНИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: РУННАЯ КУЗНЯ И ОТРЕЧЕННЫЕ ЗАЛЫ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ: НЕНАСЫТНЫЕ КРИПТЫ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ: ХРАНИЛИЩЕ АЛЧНОСТИ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ: ЖЕЛЕЗНЫЕ КЛЕТЫ ПОХОТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ: МЕРЦАЮЩИЕ ЗАВЕСЫ

КАРТА СЕДЬМАЯ: МЕРЦАЮЩИЕ ЗАВЕСЫ ГОРДЫНИ

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ: ГНОИНЫЙ ЛАБИРИНТ

ЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ: ЗАЛЫ ГНЕВА

ЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ: ОРУДИЯ МОГУЩЕСТВА

Языки: акло, великаний, драконий, некрил, тассилонский.

ОС: мистическая связь (кинжал), длительные иллюзии +4 раунда.

Снаряжение: искусно сделанный кинжал, кольцо защиты +1, плащ сопротивляемости +2, тиара незаурядного интеллекта +2, дворянская одежда стоимостью 200 зм, книга заклинаний (содержит только подготовленные заклинания).

ИЗ КОМНАТА ДЛЯ МЕДИТАЦИЙ



Вдоль стен этой уютной комнаты тянутся книжные полки, заставленные трактатами и свитками, в центре на толстом ковре стоит письменный стол и несколько кресел. На столе стоит золотой павлин, в его развёрнутом

хвосте установлена ароматическая палочка. В северо-западной стене комнаты находится тяжёлая деревянная дверь. В кресле в заднем углу неуклюже осело тело человека в богатых одеждах и плаще из павлиньих перьев. В руке он сжимает изящное зеркало, перед ним на столе лежат перо и книга.

Эта комната полна религиозными сочинениями о духе Павлина, одном из самых популярных верований времён расцвета Тассилона. К сожалению, находящиеся здесь книги раздражающе пространны и сдержанны в описании подробностей культа духа Павлина, что усугубляется огромным объёмом материала. Очень мало что здесь способно пролить свет на этот досадно скрытый древний культ.

Тело в кресле мертво более двух лет, но выглядит так, будто человек умер только что. Это останки Враксериса, сохранённые магией Рунной кузни. Книга, лежащая у него на коленях, — это обширный журнал с записями на тассилонском. Чтобы прочесть его, потребуется день, хотя персонаж, просматривающий журнал и совершающий успешную проверку Языкознания со СЛ 25, может заметить важные записи, относящиеся к Рунной кузне и недавним событиям.

В журнале находится список исследований Враксериса по разработке улучшенной версии клона, которая, по сути дела, дала ему бессмертие. Изъяном метода было то, что каждый раз, меняя тело, он терял часть знаний и опыта, что заставляло его многое доучивать в каждой новой инкарнации. В некоторых местах он также пишет о том, что с каждым новым клоном деменция, проявлявшаяся в конце его жизни, наступала чуть раньше — продолжительность его жизни в каждом новом теле сокращалась. Очевидно, в последний раз деменция наступила слишком быстро, он не успел создать нового клона, и смерть в конечном счёте забрала его. Журналом может воспользоваться волшебник, чтобы восстановить версию *улучшенного клона* Враксериса, но исследование по созданию мощного заклинания 9 круга особенно трудно и может занять всю жизнь. Тем не менее журнал стоит 15 000 зм из-за одной этой информации, и если разойдётся слух о его содержании, беспринципные волшебники всех мастей, несомненно, постараются добыть его более грубыми методами.

Но сейчас для персонажей куда важнее записи о более недавних событиях. Эти ключевые выдержки воспроизведены в памятках 5-2 и 5-3. Другим способом эту информацию можно получить при помощи *разговора с мёртвым*, применив это заклинание к останкам, — однако попытки вернуть Враксериса к жизни автоматически проваливаются, поскольку его душа уже предстала перед Фаразмой и отправилась претерпевать вечное наказание.

ВРАКСЕРИС

ГРЕХИ
СПАСИТЕЛЕЙ

Маша Рунной кузны пробудилась! Конечно же я принял это за знак пробуждения рунного властителя Зандерула. Когда я приблизился к таше, оказалось, что и остальные пришли к аналогичному заключению. Эти тупые Страты зависти попытались урвать власть, и с помощью Азавена, Ордикона, Атраксии и этой староватенькой твари Дельвэ-хайн мы сумели полностью их разбить. Но Острейские замки лежат в руинах. Наш союз, однако, продержался недолго. Азавен сбегал с телами, а эта лживая Атраксия тут же соткала мне прежнее, чем я успел вернуться сюда.

Я ошибался. Властитель Зандерула ещё спит. Пробуждается эта тварь Кардур! Проклятие! Он не должен прийти в мир прежде Зандерула, иначе он восстановит Жассилона как собственное талкое отражение, как свидетельство собственной алчности, а не гордости творения. Его надо замедлить или остановить!

Я в какой-то степени надеюсь покидать это место. При помощи астральной проекции я могу увидеть, какими стали мир снаружи. Теперь это грубый мир, но мне всё же приятно видеть, что след Жассилона сохранился в виде наших ментальных страстей. Но всё же отдаленности этого мира раздражает меня. Империя, которую я знал, исчезла. Город Кардур Зин-Шаласт ныне скрыт высоко в горах, и когда я, наконец, нашёл его, я обнаружил, что жили, в которых скрывается его тело, недоступны — их охраняет от астральных странников защитное поле вокруг вершины массива Инкар. Пока его рунный колодец активен, боем, даже физически подняться будет невероятно трудно. Я должен найти способ проникнуть сюда эти преграды и послать туда вместе себя агента. Не хочу рисковать жизнью, пока клон ещё не готов.

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
СТИШОК ПИСАКИЧАСТЬ ВТОРАЯ:
В ПОИСКАХ
РУННОЙ КУЗНЫЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
РУННАЯ КУЗНЯ
И ОТРЕЧЕННЫЕ ЗАЛЫЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕНАСЫТНЫЕ
КРИПТЫЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ХРАНИЛИЩЕ
АЛЧНОСТИЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЖЕЛЕЗНЫЕ
КЛЕТЫ ПОХОТИЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
МЕРЦАЮЩИЕ
ЗАВЕСЫЧАСТЬ ВОСЬМАЯ:
ГНОЙНЫЙ ЛАБИРИНТЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ:
ЗАЛЫ ГНЕВАЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ:
ОРУДИЯ
МОГУЩЕСТВА

СОКРОВИЩА: золотой павлин стоит 800 зм. Книги весят более 200 фунтов, но все вместе, как собрание, они стоят 1 500 зм для учёного, занимающегося Тассилоном. Книги заклинаний Враксериса стоят на полках на севере, и в них находится целый клад заклинаний, включая все заклинания волшебника школы иллюзии из «Основной книги правил», но заклинаний воплощения и превращения там нет. Снаряжение, оставшееся на теле Враксериса, стоит небольшого состояния. На нём чёрная мантия архимага, тиара незаурядного интеллекта +6, кольцо волшебства II и театральный плащ.

И4 БИБЛИОТЕКА ВРАКСЕРИСА

Некогда это была прекрасная библиотека, но книги, что содержались в этой огромной комнате, а также книжные полки были уничтожены огнём и силой. Кажется, тут всё полностью уничтожено — хотя, возможно, что-то и уцелело под обломками. На севере вплоть до помещения, некогда бывшего читальным залом, тянется внушительный альков, но там всё тоже уничтожено.

Незадолго до смерти на Враксериса ненадолго снизошло просветление — всего на полчаса, за которые он понял, что деменция зашла слишком далеко и скоро он умрёт навеки. В приступе ярости и отчаяния он уничтожил некогда бесценное содержимое этой комнаты, прежде чем снова погрузиться в безумие, уйти в зону И3 и умереть.

СОКРОВИЩА: успешная проверка Внимания со СЛ 30 позволяет обнаружить среди развалин одну уцелевшую книгу — трактат о влиянии и лидерстве +2.

И5 ОСТАНКИ КЛОНОВ

Эта комната пуста, если не считать мерзкого зрелища одинаковых с виду трупов, аккуратно сложенных штабелем.

Эти тела — останки прежних клонов Враксериса, старевшие копии трупа, найденного в зоне И3, магически сохранные Рунной кузней. В этих двух комнатах находятся более 200 мёртвых клонов — Враксерис был слишком горд и упрям, чтобы просто избавляться от тел.

И6 СПАЛЬНАЯ ВРАКСЕРИСА (КО 13)

В этой комнате всего три простых предмета мебели: большая постель, застеленная шелковыми простынями, рабочий стол и стоящий поодаль большой шкаф.

Враксерис всегда был скромным, и его спальня обставлена довольно обычной мебелью, внешний вид которой волшебник часто менял при помощи иллюзий. После его смерти иллюзии рассеялись, открыв всем простую, жалкую реальность.

СУЩЕСТВА: хотя Враксерису и нравилась Дельвэ-хайн, его не устраивала её властность. Она редко навещала его в этом отвлечении и никогда не бывала в его

Я совершила первые шаги к заключению союза с Дельвэхайн. Она, возможно, способна показать это место, поскольку не принадлежит этому миру. В конце концов, она может призвать агентов из иного мира, и, возможно, через них мы сможем найти путь во внешний мир. Пожале, ей не хочется, чтобы Соршен вернулась, — это на руку Зандеруцу.

Ключ — тама Рунной кузницы. Как я и подозревала, защитное поле вокруг цитадели Карзур в Зин-Маласте имеет изъян. Из-за недостатка знаний о контроле Соршен и мощи моего владыки Зандеруца он оставил брешь. Мои агенты должны использовать компоненты, найденные доблестными нашими владыками, извлечь магическую магию из этих компонентов и затем налить их избранное оружие этой дикой мощью. Резерва тама Рунной кузницы, скорее всего, хватит только на несколько рунных оружий, но это оружие, усиленное магией окаривания и иллюзий, будет очень мощным и преодолит оборону Карзур. Оно может даже оказаться ключом к его поражению. С моей стороны, аскал любого зеркала в зале Павина сводится как компонент. От Дельвэхайн... её снаряжение, так сказать... достаточно для окаривания, хотя разрушено будет постигнуть его перед применением.

Поиск агентов идёт туго. Дельвэхайн более заинтересована удовлетворением собственной похоти, чем помощью мне. Что ещё хуже, усиливается провал в памяти и нервное возбуждение. Боюсь, мне придётся самому вмешаться к Карзур, для чего мне понадобится воспользоваться главным кругом, который я построил в Залах гнева, чтобы сбегать атюда. Но сначала мне придётся отмотать мои труды на предметствования возвращению Карзур и вернуться к разработке плана № 205. Надеюсь, мне хватит времени закончить работу до того, как меня одолит демониция...

спальне, так что не знала, что этот волшебник создал шесть её симулякров и держит там для развлечения. Если бы она как-то узнала об этом волнующем факте, то проникла бы в эту комнату как можно быстрее, чтобы их уничтожить.

Эти шесть ложных Дельвэхайн в плане личности относительно пусты, но Враксерис оставил для них одну последнюю команду — они вопят и воют, если в комнату заходит чужак, атакуя сразу, если только с чужаками не приходит Дельвэхайн. В этом случае все шесть симулякров немного сходят с ума и находятся в замешательстве, пока настоящая Дельвэхайн остаётся в пределах их видимости.

ЛОЖНЫЕ ДЕЛЬВЭХАЙН (6)

ОПЫТ	КО	ПЗ
4 800 каждая	8	103 каждая

Ж, симулякр суккуба, бард 1 («Бестиарий», стр. 86).

Хаотичное злое среднее потустороннее существо (демон, злой, хаотичный, экстрапланарный).

Иници.: +4; Восприятие: ночное зрение 60 футов, определение мировоззрения (добро); Внимание +22.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 14, врасплох 17 (+7 естественная броня, +4 Лвк).

ПЗ: 103 (9 КЗ; 8d10+1d8+55).

Стойкость +8, Реакция +12, Воля +10.

СУ: 10/добро или холодное железо; Невосприимчивость: огонь, электричество, яд; Устойчивость: кислота 10, холод 10; Умк: 18.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 50 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: 2 удара когтями +12 (1d4+3).

Особые атаки: выступление барда 14 раундов / день (контрпесня, отвлечение, завораживание, песнь отваги +1), вытягивание жизни, нечистый дар.

Псевдозаклинания (УЗ 12; концентрация +22):

Постоянные — определение мировоззрения (добро), полиглот.

Неограниченно — внушение (СЛ 23), высшая телепортация (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), касание вампира, приворот (чудовище) (СЛ 24), чтение мыслей (СЛ 22), эфирная прогулка (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов).

1 / день — подчинение гуманоида (СЛ 25), призыв (3 круг, 1 бабау с шансом 50%).

Известные заклинания барда (УЗ 1; концентрация +11):

1 (4 / день) — безудержный смех (СЛ 22), оживить верёвку, 0 (неограниченно) — магическая рука, мелкие фокусы, починка, сообщение.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, Лвк: 19, Вын: 22, Инт: 16, Мдр: 14, Хар: 31.

БМА: +8; МБМ: +11; ЗБМ: 25.

Черты: Волшебный удар, Демонстрация силы, Любимая школа магии (очарование), Уверенное владение оружием (кнут), Фехтование.

Навыки: Акробатика +35, Блеф +30, Внимание +22, Дипломатия +35, Запугивание +22, Знание (магия, планы) +16, Изворотливость +16, Исполнение (красноречие, танец) +22, Полёт +35, Проницательность +35, Скрытность +16.

Языки: демонический, драконий, небесный, тассилонский; телепатия 100 футов.

ОС: смена формы (небольшой или средний гуманоид; иной облик), специалист школы очарования, эрудиция барда +1.



ГРЕХИ
СПАСИТЕЛЕЙ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
СТИШОК ПИСАКИ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
В ПОИСКАХ
РУННОЙ КУЗНИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
РУННАЯ КУЗНЯ
И ОТРЕЧЕННЫЕ ЗАЛЫ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕНАСЫТНЫЕ
КРИПТЫ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ХРАНИЛИЩЕ
АЛЧНОСТИ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЖЕЛЕЗНЫЕ
КЛЕТЫ ПОХОТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
МЕРЦАЮЩИЕ
ЗАВЕСЫ

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ:
ГНОЙНЫЙ ЛАБИРИНТ

ЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ:
ЗАЛЫ ГНЕВА

ЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ:
ОРУДИЯ
МОГУЩЕСТВА

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ: ГНОЙНЫЙ ЛАБИРИНТ

ЭТА ЗОНА НЕКОГДА ПРЕДСТАВЛЯЛА СОБОЙ ЧЕРЕДУ КАНАЛОВ И РЕЗЕРВУАРОВ ДЛЯ МЕДИТАЦИИ, РАЗМЫШЛЕНИЙ, ОМОВЕНИЙ И ПРОСТО ЛЕЖАНИЯ В ВОДЕ, ПРЕДНАЗНАЧЕННЫХ ДЛЯ ОТДЫХА, ТАК ЖЕ КАК ДИВАНЫ, МЯГКИЕ СКАМЬИ И ПОСТЕЛИ. ЭТО БЫЛА НАГРАДА ДЛЯ ЛЮБИМЦЕВ КРУНА, РУННОГО ВЛАСТИТЕЛЯ ЛЕНИ, ПРАВИТЕЛЯ ХАРУКИ. КОНЕЧНО, БЛАГОДАТЬ ОТДЫХА БЫЛА ИЗВРАЩЕНА, КАК И ВСЕ ПРОЧИЕ, СКАТИВШИЕСЯ В САМУЮ НИЗКУЮ ФОРМУ ЛЕНИ. ТО, ЧТО МОГЛО СТАТЬ ПРЕКРАСНЫМ ТИХИМ ПРИСТАНИЩЕМ, ПРЕВРАТИЛОСЬ В ЧЕРЕДУ СТОЧНЫХ КОЛОДЦЕВ, ОКРУЖЕННЫХ УЖАСАЮЩИМИ КУЧАМИ ГРЯЗИ И ОТБРОСОВ.

Хранители лени первыми погрузились в порок в первые века после падения Тассилона — никто из хозяев этого крыла на самом деле не пережил и десятилетия, и сегодня в Гнойном лабиринте хозяйничает самый низший из их приспешников, ожиревший волшебник по имени Джордимандус, продавший сердце и душу за бессмертие своему отвратительному покровителю Джубилексу, — но он не может уйти слишком далеко от магических жидкостей, которые одновременно бодрят его и заражают воду самого лабиринта. Эти жидкости, напоенные демоническими энергиями, за последние тысячелетия превратили лабиринт в подобие демонической канализации, и теперь он совершенно непохож на тот приют отдыха и расслабления, которым был изначально. Обитатели других крыльев Рунной кузни привыкли называть это место Гнойным лабиринтом и используют его как питомник для разных тварей для экспериментов, хотя отвратительный запах и грязь лабиринта обеспечивают краткость таких визитов.

СМРАДНЫЕ ИСПАРЕНИЯ: воздух в Гнойном лабиринте смраден и немного токсичен — магия, освежающая воздух Рунной кузни, не даёт воздуху в этом владении стать совершенно ядовитым. Любой посетитель лабиринта должен проходить успешное испытание Стойкости со СЛ 15 раз в час (СЛ повышается на 1 каждый час), чтобы избежать дезориентации, — эффект длится, пока он остаётся в лабиринте плюс дополнительный час после выхода из этого комплекса. Это эффект отравления — существа, которым не надо дышать или которые прожили в лабиринте минимум неделю (как все его обитатели), невосприимчивы к этому эффекту.

ЗАРАЗНАЯ ВОДА: назвать водой ту слизь, которая течёт в Гнойном лабиринте, — это ещё хорошее сравнение. Это пенная, вонючая и полная заразы жидкость. Любой, кто выпьет её, немедленно заражается слепящим недугом, а любой, кто входит в воду раненым, рискует получить заражение крови — правила для обеих болезней приведены на стр. 591 «Основной книги правил». Существа, прожившие в лабиринте не менее недели, невосприимчивы к этим эффектам, как и существа, которые вообще невосприимчивы к болезням.

К1 КАНАЛИЗАЦИЯ РУННОЙ КУЗНИ



В этой комнате воздух становится ещё более спёртым и смрадным, но он ничто по сравнению

с тем, через что проходят ваши другие органы чувств. Стены покрывают пятна тошнотворно-коричневой и ядовито-зелёной слизи. Пенные сточные воды текут вдоль скользких карнизов, густая подрагивающая жижа поверх медленно бурлящей жидкости намекает, что, несмотря на её отвратительный вид и запах, в ней что-то живёт.

Хотя туннели Гнойного лабиринта чрезвычайно похожи видом и запахом на канализацию, предназначенные они были не для этого. Тем не менее сегодня эти чертоги обладают всем очарованием плохо ухоженной сточной системы. Стены и воды лабиринта кишат относительно безопасными, но всё равно неприятными вредителями: пауками с кулак величиной, уродливыми крысами, бледными многоножками длиной в фут и блестящими клубками червей, копошащимися по углам всех комнат.

В этом крыле Рунной кузни существует два вида проходов — мостики и дорожки вдоль каналов, а также сами каналы. Каждый по-своему опасен. Дорожки чрезвычайно скользкие — вход в любую клетку дорожки вдоль канала требует двойных затрат движения, а СЛ проверок Акробатики повышается там на 5. Чтобы бегать или атаковать с разбега, требуется успешная проверка Акробатики со СЛ 10. Местами каналы пересекают узкие мостики, они всего 2 фута шириной, и для их пересечения требуется успешная проверка Акробатики со СЛ 15. При провале на 5 или более персонаж падает в мерзкую воду.

Каналы ненамного лучше. Уровень воды всего на какой-то дюйм ниже уровня дорожек, и канал, как правило, 10 футов глубиной. Течение идёт в направлении зоны К4, но оно слишком слабое, чтобы мешать плаванию. В нескольких местах в этих туннелях каналы перегораживают железные решётки. Демон-омоксы могут проскальзывать сквозь эти решётки, но остальным существам приходится либо пролазить их, либо открывать силой (твёрдость 10; прочность 60; проверка Силы со СЛ 25, чтобы открыть силой). Можно также открыть все решётки, используя соответствующие рычаги в зоне К2. Помните, что в некоторых случаях эти решётки разрушены предыдущими посетителями — через такие можно проходить без проблем.

ГНОЙНЫЙ ЛАБИРИНТ ЛЕНИ



СУЩЕСТВО: хозяином этого ответвления является жирный волшебник по имени Джордимандус. Хотя он никогда не покидает логова в зоне K5, он всё же присматривает за своим царством при помощи фамильяр-квазита Соблоха. Этот квазит патрулирует лабиринт, будучи невидимым, — заметив персонажей, он быстро возвращается к хозяину и сообщает ему о них, после чего Джордимандус готовится к бою. Есть 30%-ная вероятность, что Соблох находится в этой комнате, когда персонажи сюда приходят. Если его в этот момент здесь нет, существует совокупная вероятность в 10% за каждые 10 минут пребывания в крыле, что квазит встретится с персонажами во время бесконечного патрулирования, — этот шанс повышается до 100%, когда персонажи в первый раз вступают в значительный бой.

СОБЛОХ

п3
95

Квазит, фамильяр («Бестиарий», стр. 82).

K2 УПРАВЛЕНИЕ ШЛЮЗАМИ (КО 14)



Скользкая дорожка связывает четыре платформы, проходя через центр комнаты к подобию наблюдательного пункта в дальнем конце помещения — там из влажной стены торчат три больших, заросших грязью рычага. На севере из стены выходят четыре металлических трубы, находящиеся в 10 футах над уровнем воды, и из них мощными потоками текут свежие сточные воды. То и дело сквозь трубы и блокирующие их решётки проскальзывает нечто крупное и более плотное, чем жидкость, и плюхается в мерзкую рябь внизу.

Глубина самого резервуара — 20 футов. Трубы на северной стене были некогда связаны с односторонними порталами на план Воды, подобными тому, что питает фонтаны в Хранилище алчности, но вскоре после того, как Джордимандус захватил власть над Гнойным лабиринтом, он перенастроил эти порталы на более удалённые точки Великого Запределья. Сегодня эти трубы перекачивают осквернённые воды демонического царства Подбездны — владений покровителя Джордимандуса, Джубилекса. Сквозь эти порталы в лабиринт периодически просачиваются демоны-омоксы, а жидкости, попадающие сюда, заставляют других существ лабиринта мутировать (см. обитателей зоны K4), но эти порталы не позволяют покидать Рунную кузню в обратном направлении. Если персонаж заберётся в трубу, он обнаруживает, что примерно через 100 футов к северу от комнаты она заканчивается тупиком и мерзкие воды исходят словно бы прямо из стены.

Все рычаги, торчащие из западной стены, огромны, имеют в длину 3 фута и сделаны из изъеденного ржавчиной железа. На заросшей слизью табличке над каждым из рычагов написано слово или краткая фраза на тассилонском — прежде чем прочесть её, надо считать слизь. Слизь настолько толстая, что, если кто-нибудь не совершит успешную проверку Внимания со СЛ 15, эти три таблички вообще можно не заметить. Левый и правый рычаги подняты, средний опущен. Для использования любого из этих рычагов в первый раз требуется успешная проверка Силы со СЛ 20.

Левый рычаг: табличка на нём гласит: «Регулирование доступа». Если его опустить, все решётки в лабиринте поднимаются, позволяя быстрее передвигаться по лабиринту. Поднятие рычага опускает решётки на место.

Средний рычаг: на табличке написано: «Управление порталом». Если поднять этот рычаг, он отрезает от лабиринта порталы на том конце труб. Жидкость из них перестаёт течь, и через час остающаяся вода стекает в зону К4, оставив в этом помещении лужу глубиной в 10 футов, лужу поглубже в зоне К3 и несколько скользких, но проходимых туннелей между ними. Возвращение среднего рычага в прежнее положение снова открывает порталы — если прошло не менее часа, накопленная жижа приносит с собой 1d3 омоксов, которые плюхаются в эту комнату и сразу же нападают на любое существо, которое им тут попадётся. Помните, что Джордимандус тут же замечает, если рычаг двинули, и готовится к бою, как описано в его тактике.

Правый рычаг: на табличке написано: «Осторожно: цикл очистки». Если правый рычаг опустить, с потолка на центральную платформу обрушивается лавина воды — этот поток сбивает с ног любого и смывает в окружающие воды, если им не удастся пройти испытание Реакции со СЛ 15. Этот поток приносит с собой одного древнего элемента воды, призванного с плана Воды (см. «Существа» ниже), и через 1 раунд автоматически прекращается. Этот эффект можно активировать только 1 раз в день.

СУЩЕСТВА: кроме кишаших в лабиринте вредителей и более опасных существ, обитающих в более крупных помещениях, в Гнойном лабиринте поселились особенно вредоносные демоны — омоксы, известные ещё как жижевые демоны или демоны лени. У них желеобразное тело с мощными гуманоидными руками и страшными череповидными мордами. Эти демоны плавают и резвятся в каналах лабиринта, и пришельцы их не радуют.

Два омокса таятся здесь в воде — столкнувшись с группой чужаков, они ждут, пока та не разойдётся по помещению, а потом поднимаются из грязных вод и атакуют. Если освобождается водяной элементаль, он фокусирует всё внимание на любом омoxe в этом помещении. Как только любой из имеющихся здесь омоксов убит, элементаль принимается счищать грязь в этом крыле — невыполнимая задача, если только персонажи не закроют порталы, и даже при этом элементалю придётся трудиться несколько недель. Элементаль не нападает на персонажей, если они не атакуют первыми, но предприимчивые персонажи могут вовлечь его в схватки с другими существами в этом ответвлении — персонажам только и нужно заставить элементаль следовать за ними, а его ненависть к грязи довершит остальное!

ДЕМОНЫ-ОМОКСЫ (2)	ОПЫТ 19 200 каждый	КО 12	ПЗ 162 каждый
-------------------	-----------------------	----------	------------------

Хаотичное злое среднее потустороннее существо (демон, злой, подводный, хаотичный, экстрапланарный).
Иниц.: +11; **Восприятие:** ночное зрение 120 футов; **Внимание:** +28.

ЗАЩИТА

КБ: 28, касание 18, врасплох 20 (+10 естественная броня, +7 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 162 (13d10+91).

Стойкость +15, **Реакция** +13, **Воля** +12.

СУ: 10/добро; **Невосприимчивость:** кислота, критические удары, болезнь, электричество, паралич, яд, полиморф, эффекты сна, шок; **Устойчивость:** огонь 10, холод 10; **УКМ:** 23.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 20 футов, плавание 80 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +21 (1d6+8, 3d6 урона кислотой и захват).

Дистанционная: слизь +20 (1d6, 3d6 урона кислотой и опутывание).

Особые атаки: удушье.

Псевдозаклинания (УЗ 12; концентрация +16):

Неограниченно — *высшая телепортация* (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), *жидкостный прыжок* (см. ниже), *создание воды*, *телекинез* (СЛ 19).

3 / день — *власть над водой*, *газообразность*, *смадное облако* (СЛ 17), *яд* (СЛ 18).

1 / день — *кислотный туман*, *призыв* (4 круг, омox с шансом 30% или 1d4 бабау с шансом 60%).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 26, **Лвк:** 25, **Вын:** 24, **Инт:** 15, **Мдр:** 19, **Хар:** 18.

БМА: +13; **МБМ:** +21; **ЗБМ:** 39 (нельзя сбить с ног).

Черты: Боевые рефлексy, Жестокий удар, Молниеносная реакция, Подвижность, Уворот, Удар на проходе, Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +23 (+27 при прыжках), Внимание +28, Знание (планы) +18, Знание (подземелья) +18, Изворотливость +23, Лазание +32, Плавание +32, Проницательность +20, Скрытность +23 (+33 в жидкости); **Модификаторы народа:** +8 к Вниманию, +16 к Изворотливости, +10 к Скрытности в жидкости.

Языки: демонический, драконий, небесный; телепатия 100 футов.

ОС: аморфный, амфибия, сжатие (см. стр. 115).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Жидкостный прыжок (Пс): пока омox контактирует с жидкостью, он может использовать *дверь в пространстве* в качестве быстрого действия (УЗ 12); его начальная и конечная точки должны быть соединены соприкасающимися массами жидкости.

Слизь (Св): отвратительное тело омокса создано из липкой кислотной слизи. В качестве атаки он может швырнуть горсть слизи (шаг дистанции 20 футов). Любое существо, в которое попала слизь, должно пройти испытание Реакции со СЛ 23 или оказаться опутанным на 1d6 раундов. СЛ испытания зависит от Выносливости омокса.

Удушье (Экс): омox может брать в захват существо любого размера. Когда существо оказывается в захвате, омox пытается залить собой нос и рот жертвы, чтобы задушить её. Жертва не может говорить или дышать, пока находится в захвате омокса. На стр. 477 «Основной книги правил» вы найдёте правила, касающиеся того, сколько персонаж может не дышать, а также последствия удушья.



ГРЕХИ
СПАСИТЕЛЕЙ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
СТИШОК ПИСАКИ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
В ПОИСКАХ
РУННОЙ КУЗНИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
РУННАЯ КУЗНЯ
И ОТРЕЧЕННЫЕ ЗАЛЫ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕНАСЫТНЫЕ
КРИПТЫ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ХРАНИЛИЩЕ
АЛЧНОСТИ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЖЕЛЕЗНЫЕ
КЛЕТЫ ПОХОТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
МЕРЦАЮЩИЕ
ЗАВЕСЫ

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ:
ГНОЙНЫЙ ЛАБИРИНТ

КАРТА ВОСЬМАЯ:
ГНОЙНЫЙ
ЛАБИРИНТ ЛЕНИ

ЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ:
ЗАЛЫ ГНЕВА

ЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ:
ОРУДИЯ
МОГУЩЕСТВА

ДРЕВНИЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ВОДЫ

ОПЫТ	КО	ПЗ
12 800	11	152

(«Бестиарий», стр. 279).

НАГРАДА: если персонажи призывают элементаря и им удаётся использовать его в бою с обитателями лабиринта, дайте им столько опыта, как если бы они победили элементаря в бою, как только он погибает или как только персонажи разберутся с этим крылом Рунной кузни.

К3 ГРЯЗНАЯ ГРОБНИЦА



Обработанный камень туннеля здесь переходит в природную пещеру. В дорожке зияет провал шириной в двадцать футов, а природный камень весь зарос толстой радужной слизью и плесенью — настоящее буйство смрадной красоты.

В некоторых участках лабиринта после многовекового действия мерзких энергий защитная магия разрушилась, что привело к долгому медленному упадку, закончившемуся несколькими частичными обрушениями. Эти энергии также привели к углублению сточной ямы, хотя грязная вода скрывает истинный масштаб дыры. Здесь глубина доходит до 150 футов, заканчиваясь грудой мусора и костей.

СОКРОВИЩА: несколько лет назад один из приспешников Ордикона забрался в Гнойный лабиринт, чтобы поймать несколько местных тварей для опытов, но окончил жизнь на дне этой ямы. Останки волшебника поныне лежат на самом дне — большая часть его снаряжения за это время уничтожена водой, но его *средний метаскипетр* длительных заклинаний и *бездонная сумка* уцелели. В сумке лежат книги заклинаний волшебника. Наполняйте эти книги какими угодно заклинаниями, но в них есть заметки по поводу действия морфического тумана и големов в зонах Ж2 и Ж4 — если персонажи ещё не столкнулись с такой опасностью, эти заметки помогут им подготовиться.

К4 ЗАРАЗНЫЙ СТОЧНЫЙ КОЛОДЕЦ (КО 14)



Коридор расширяется и превращается в большую извилистую пещеру. Тут и там из пересекающихся туннелей с высоты десяти футов водопадом спадает грязная вода, взбивая внизу пену.

Как и в зоне К3, эта пещера возникла, когда едкая грязная вода изъела особенно слабый участок камня. Вода из всего остального лабиринта сливается сюда, стабилизируясь на уровне 20 футов прежде, чем протечь через узкие расщелины в камне в вечную пустоту, окружающую Рунную кузню.

СУЩЕСТВА: за века бесчисленные странные и грязные чудовищные создания пробрались через порталы в зоне К2 в этот комплекс. В этом помещении живут две таких твари — два серых чудовища с щупальцами из глубочайших расщелин Бездны, клипот-чернобуи. Эти два чудовища, отдалённо похожие на головоастиков, избрали пещеру логовом и много лет барахтались

здесь. Их способность *хождение по воздуху* позволяет им приходить и уходить, когда им хочется, как и *планарный переход*. Поскольку *планарный переход* — псевдозаклинание, чернобуи могут покидать Рунную кузню и возвращаться когда хотят и часто много недель подряд заражают другие миры. Однако эти два мерзких чудища пробыли здесь много недель — они не рады чужакам и сражаются насмерть, защищая свой дом.

ЧЕРНОБУИ (2)

ОПЫТ	КО	ПЗ
19 200 каждый	12	150 каждый

Хаотичное злое крупное потустороннее существо (злой, клипот, хаотичный, экстрапланарный).

Иници. +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, нюх; **Внимание** +18.

Аура: неудача (30 футов).

ЗАЩИТА

КБ: 27, касание 13, врасплох 23 (+14 естественная броня, +4 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 150 (12d10+84).

Стойкость +15, **Реакция** +10, **Воля** +11.

СУ: 10/принципиальность; **Невосприимчивость:** холод, яд, воздействующие на разум эффекты; **Устойчивость:** кислота 10, огонь 10, электричество 10; **УКМ:** 23.

Слабые стороны: уязвимость к свету.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +19 (1d6+8 / 19–20 и 1 урон Вын), укусы +19 (2d6+8 и яд), 2 щупальца +14 (1d6+4)

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 5 футов (10 футов для крушащих ударов и щупалец).

Особые способности: жуткий облик (СЛ 20).

Псевдозаклинания (УЗ 12; концентрация +16):

Постоянные — *мистическое зрение*, *хождение по воздуху*.
Неограниченно — *молот хаоса* (СЛ 18), *тьма*.

3 / день — *быстрая тьма*, *замешательство* (СЛ 18), *защита от принципиальности*, *рассеивание магии*

1 / день — *планарный переход* (СЛ 21).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 26, **Лвк:** 18, **Вын:** 24, **Инт:** 13, **Мдр:** 17, **Хар:** 19.

БМА: +12; **МБМ:** +21; **ЗБМ:** 35 (39 против сбивания с ног).

Черты: Бой вслепую, Быстрое псевдозаклинание (*тьма*), Жестокий удар, Молниеносная реакция, Улучшенный критический удар (крушащий удар), Сокрушительный удар.

Навыки: Акробатика +19 (+23 при прыжках), **Внимание** +18, **Запугивание** +19, **Знание** (планы) +16, **Изворотливость** +19, **Проницательность** +18, **Скрытность** +15.

Языки: демонический; телепатия 100 футов.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Аура неудачи (Св): чернобуй источает ауру злой тревоги в радиусе 30 футов. Любое принципиальное или доброе существо в области действия ауры получает штраф -1 ко всем проверкам атаки и урона оружием. Принципиальные добрые существа получают штраф -3 и, впервые войдя в область действия ауры, должны пройти испытание Стойкости со СЛ 20 или же становятся дезориентированными.

пока находятся в области действия ауры. СЛ испытания зависит от Харизмы чернуба.

Жуткий облик (Св): в качестве основного действия клипот может заставить всех живых существ в пределах 30 футов осознать его жуткий облик. Успешное испытание воли со СЛ 20 отменяет эффект. Это взгляд, воздействующий на разум. Существа, подпавшие под действие жуткого облика чернуба, парализованы от отвращения на 2d6 раундов. Парализованное существо может проходить новое испытание каждый раунд, чтобы отменить эффект, при условии, что существо не знает, что чернуб рядом, и не находится в 30 футах от него.

Уязвимость к свету (Экс): чернуб в области яркого света получает 1 урон Вын в минуту, пока остаётся в ней.

Яд (Св): укусы — ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 23; **Частота:** 1 / раунд до 6 раундов; **Действие:** потеря 1d2 Вын; **Лечение:** 1 испытание.

Густой оранжевый яд чернуба частично живой. Как только жертва излечена от яда (после прохождения испытания или применения эффекта вроде *нейтрализации яда* или же по окончании длительности), оранжевая жидкость вырывается из тела жертвы, нанося 1d6 урона Харизме, после чего жертва без сознания на 2d6 раундов, если только она не пройдёт последнее испытание Стойкости со СЛ 23. СЛ испытания зависит от Харизмы чернуба.

K5 ТРОН ДЖОРДИМАНДУСА (КО 15)



В этой комнате воняет чем-то странно химическим. Металлическая дорожка в пять футов шириной проходит в десяти футах над большим водоёмом пенистой грязной воды, откуда вверх идут пять металлических труб. Четыре из них пяти футов диаметром. Они поднимаются по четырём углам комнаты на высоту примерно на фут над помостами, каждая из них наполнена пузырящейся жидкостью разного цвета. Пятая труба имеет в диаметре двадцать футов и тянется вверх к северу — эта труба почти до краёв наполнена дрожащей, светящейся зелёной жижей. Тонкие струйки жидкости текут по воздуху из четырёх угловых труб в центральную. Над жижей в воздухе парит каменный трон.

Светящееся содержимое этой трубы создаёт в комнате средний (пусть и необычный) уровень освещённости. Как и все поверхности в лабиринте, мостки, идущие вокруг комнаты, скользкие. Грязная вода внизу достигает глубины в 30 футов, а потолок поднимается на 20 футов над уровнем мостков.

Хотя вода внизу не отличается от воды во всём лабиринте, жидкости в пяти трубах другие. Каждая из меньших труб в четырёх углах комнаты содержит магически пополняющиеся четыре телесных гумора — магические алхимические жидкости, выделенные из крови, флегмы, жёлтой желчи (гнева), и чёрной желчи (меланхолии). Эти жидкости поднимаются по трубам, затем текут по воздуху, чтобы смешаться в центральной трубе в магическую жидкость, которая поддерживает

и стимулирует самого опасного обитателя этой комнаты. Контакт с любым из этих гуморов имеет специфический эффект — персонаж, который выпивает любой из этих гуморов, получает штраф –6 к испытанию для противостояния эффекту гумора. Все, кроме жёлтой желчи, имеют эффекты, воздействующие на разум.

Кровь (красная, северо-западная труба): кровь наполняет любого прикоснувшегося к ней всепоглощающей радостью и смехом (испытание Воли со СЛ 15 или эффект *безудержного смеха* на 1d4 раунда).

Флегма (коричневая, северо-восточная труба): флегма мгновенно повергает коснувшегося её в безумие (испытание Воли со СЛ 15 или персонаж в состоянии замешательства на 1d4 раунда).

Жёлтая желчь (жёлтая, юго-западная труба): жёлтая желчь растворяет плоть с невероятной скоростью, нанося 6d6 урона кислотой любому, кто касается её (испытание Реакции со СЛ 15 уменьшает урон вдвое).

Чёрная желчь (чёрная, юго-восточная труба): чёрная желчь поражает цель парализующим раскаянием (испытание Воли со СЛ 15 или паралич на 1d4 раунда).

СУЩЕСТВА: жирный Джордимандус, единственный уцелевший Хранитель лени, правит из этого чертога — хотя «править», вероятно, не совсем точное определение, поскольку он пустил события в Гнойном лабиринте на самотёк. Некогда он был лишь слугой изначальных Хранителей лени, и когда эти волшебники вымерли вскоре после падения Тассилона, Джордимандус оказался единственным уцелевшим среди груды исследовательских материалов. Первые несколько лет одиночества Джордимандус был необычно продуктивен — он сумел не только изменить фокус порталов в зоне K2, но даже умудрился заполучить мощное демоническое усиление от своего бесформенного покровителя Джубилекса — магическое сердце из слизи. Это сердце, медленно бьющееся в его постоянно открытой грудной клетке, даёт Джордимандусу хорошие защитные способности, но также за много лет превратило его в образец лени — жирное чудовище, которому мало что нужно, кроме как проводить время на этом левитирующем троне над алхимическим бульоном — единственным, что поддерживает в нём сейчас жизнь.

Хотя дар Джубилекса даёт Джордимандусу бессмертие, он работает лишь в пределах этого чертога, в радиусе действия магических гуморов, смешивающихся в открытой трубе под парящим тронем. Гуморы в каждой трубе живые и стремятся атаковать любого, кто входит в зону досягаемости. Каждый гумор на самом деле неподвижное усиленное бурое желе с зоной досягаемости в 15 футов. Это бурое желе не имеет способности разделения, но обладает значительной устойчивостью к магии. Что хуже, прикосновение к каждому бурому желе вызывает эффект, зависящий от того, в какой трубе оно живёт, — см. эффекты четырёх гуморов выше. Если одно из желе убито, этот поток гумора падает вниз и Джордимандус тут же получает отрицательный уровень. Если все четыре желе убиты, Джордимандус сможет прожить не более недели, если только не исправит нанесённый урон (что вряд ли случится из-за его почти непреодолимой лени).



ГРЕХИ
СПАСИТЕЛЕЙ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
СТИШОК ПИСАКИ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
В ПОИСКАХ
РУННОЙ КУЗНИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
РУННАЯ КУЗНЯ
И ОТРЕЧЕННЫЕ ЗАЛЫ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕНАСЫТНЫЕ
КРИПТЫ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ХРАНИЛИЩЕ
АЛЧНОСТИ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЖЕЛЕЗНЫЕ
КЛЕТЫ ПОХОТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
МЕРЦАЮЩИЕ
ЗАВЕСЫ

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ:
ГНОЙНЫЙ ЛАБИРИНТ

ЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ:
ЗАЛЫ ГНЕВА

ЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ:
ОРУДИЯ
МОГУЩЕСТВА

ДЖОРДИМАНДУС

ОПЫТ	КО	ПЗ
51 200	15	190

М, ацланти, волшебник (школа воплощения) 15.

Хаотичный злой средний гуманоид (человек).

Иниц.: +0; **Восприятие:** увидеть невидимое, Внимание +16.

ЗАЩИТА

КБ: 26, касание 12, врасплох 26 (+4 броня, +6 естественная броня, +2 отражение, +4 щит).

ПЗ: 190 (15d6+135).

Стойкость +16, **Реакция** +8, **Воля** +15.

Защитные способности: демоническое ожирение, сердце из слизи; **СУ:** 10/адамантин; **Невосприимчивость:** атака исподтишка, критические удары.

АТАКА

Скорость: 10 футов, полёт 60 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: безоружный удар +9/+4 (1d3+2).

Псевдозаклинания (УЗ 15; концентрация +20):

Неограниченно — шаги сквозь пространство (450 футов / день).

8 / день — кислотный дротик (1d6+7 урона кислотой).

Подготовленные заклинания (УЗ 15; концентрация +20):

8 — быстрая дверь в пространстве, призыв чудовища VIII (2).

7 — быстрое рассеивание магии, призыв чудовища VII (2), слово силы: слепота.

6 — быстрая кислотная стрела (2), высшее рассеивание магии, дезинтеграция (СЛ 21), призыв чудовища VI.

5 — быстрый щит, возвращение (СЛ 20), призыв чудовища V, слабоумие (СЛ 20), смертельное облако (2, СЛ 22), телекинез (СЛ 20).

4 — дверь в пространстве (2), замешательство (СЛ 19), каменная кожа, призыв чудовища IV, тайновидение (СЛ 19), улучшение памяти.

3 — внушение (СЛ 18), полёт, призыв чудовища III, рассеивание магии (2), смрадное облако (2, СЛ 20).

2 — безудержный смех (СЛ 17), блёстки (СЛ 19), кислотная стрела (2), ложная жизнь, увидеть невидимое, устойчивость к стихии.

1 — магический доспех, масло (2, СЛ 18), невидимый слуга, непроглядный туман, ослабляющий луч (СЛ 16), приворот (гуманоид) (СЛ 16), призыв чудовища I.

0 (неограниченно) — всплеск кислоты, магическая рука, мелкие фокусы, обнаружение магии, открывание/закрывание.

Тассилонская специализация: воплощение; **Исключённые школы:** иллюзия, разрушение.

ТАКТИКА

Перед боем: Джордимандус ежедневно сотворяет магический доспех и невидимого слугу. Как только он понимает, что в его лабиринте чужаки, он сотворяет каменную кожу, увидеть невидимое, ложную жизнь, полёт и быстрый щит.

В бою: Джордимандус начинает бой, призывая чудовищ, по ходу используя быстрые кислотные стрелы. Он применяет атакующие заклинания, только если собралась приличная группа чудовищ, защищающая его от ближнего боя. Он остаётся на троне, пока не окажется в ближнем бою — тогда он использует полёт, шаги сквозь пространство и дверь в пространстве, чтобы держаться подальше от персонажей.

Джордимандус постоянно носит с собой скипетр поглощения — он не пользуется оружием, полагаясь в бою только на магию.

Боевой дух: Джордимандус трусоват — если у него остаётся меньше 30 ПЗ, он падает на колени и молит о пощаде. Хотя он не может покинуть это помещение и остаться в живых, он многое узнал о Рунной кузне и её обитателях — этой информацией могут воспользоваться персонажи (см. «Сокровища» ниже).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, **Лвк:** 10, **Вын:** 22, **Инт:** 20, **Мдр:** 12, **Хар:** 15.

БМА: +7; **МБМ:** +9; **ЗБМ:** 21.

Черты: Боевая магия, Быстрое заклинание, Внушительная стойкость, Живучесть, Заклинания без реагентов, Любимая школа магии (воплощение), Любимая школа магии+ (воплощение), Написание свитков, Создание волшебных вещей, Создание скипетров, Стальная воля, Стальная воля+, Улучшенный фамильяр.



ДЖОРДИМАНДУС

ГРЕХИ
СПАСИТЕЛЕЙ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
СТИШОК ПИСАКИЧАСТЬ ВТОРАЯ:
В ПОИСКАХ
РУННОЙ КУЗНИЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
РУННАЯ КУЗНЯ
И ОТРЕЧЕННЫЕ ЗАЛЫЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕНАСЫТНЫЕ
КРИПТЫЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ХРАНИЛИЩЕ
АЛЧНОСТИЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЖЕЛЕЗНЫЕ
КЛЕТЫ ПОХОТЫЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
МЕРЦАЮЩИЕ
ЗАВЕСЫЧАСТЬ ВОСЬМАЯ:
ГНОЙНЫЙ ЛАБИРИНТЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ:
ЗАЛЫ ГНЕВАЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ:
ОРУДИЯ
МОГУЩЕСТВА

КОМПОНЕНТЫ РУННОГО ОРУЖИЯ?

ЛЕНЬ	смесь четырёх гуморов
АЛЧНОСТЬ	вода из купели стихийной магии
ЗАВИСТЬ	пузырёк этиллиона?
ПОХОТЬ	возможно, одна из игрушек Дельвэхайн?
ГОРДЫНЯ	осколок любого из зеркал, в которые смотрелся Враксерис
ГНЕВ	пепел чего угодно из Залов гнева
ЧРЕВОУГОДИЕ	одно из тех изысканных вин Инибов

Навыки: Блеф +17, Внимание +16, Запугивание +17, Знание (магия) +23, Знание (планы) +23, Знание (религия) +23, Колдовство +23, Полёт +30.

Языки: акло, демонический, драконий, некрил, тассилонский, эльфийский.

ОС: долговременный призыв (7 раундов), мистическая связь (квазит).

Боевое снаряжение: скипетр поглощения; **Прочее снаряжение:** плащ сопротивляемости +3, идеальный рюкзак, кольцо защиты +2, алмазная пыль стоимостью 500 зм, костяная табличка стоимостью 50 зм, серебряное зеркало стоимостью 1 000 зм, книги заклинаний.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Демоническое ожирение (Экс): ожирение Джордимандуса даёт ему бонус +6 к КБ (естественная броня), но снижает базовую скорость до 10 футов.

Сердце из слизи (Св): сердце Джордимандуса даёт ему нечистый бонус +6 к Выносливости и делает его невосприимчивым к критическим ударам и атакам исподтишка. Сердце также делает его фактически бессмертным, не позволяя ему стареть и поддерживая его. Жижи не атакуют Джордимандуса, чувствуя его нечестивое сердце. Если все четыре особых бурых желе в трубах убиты, Джордимандус теряет доступ к поддерживающим жизнь гуморам и его сердце начинает гнить. Он немедленно теряет все преимущества, дарованные сердцем, и теряет 1d6 Выносливости каждый день, пока не умрёт.

СОБЛОХ

п3
95

Квазит-фамильяр («Бестиарий», стр. 82).

ОСОБЫЕ БУРЫЕ
ЖЕЛЕ (4)ОПЫТ
2 400 каждоеКО
6ПЗ
75 каждое

Усиленное бурое желе («Бестиарий», стр. 34, 295).

УКМ: 24.

Занимаемое пространство: 10 футов, **Зона досягаемости:** 15 футов.

СОКРОВИЩА: «парящий» трон Джордимандуса на самом деле вовсе не парит. Этот 6-тонный трон поддерживают два *недвижных скипетра*, встроенных в его основание, — если их убрать, трон плюхнется в жидкость. Успешная проверка Внимания со СЛ 30 позволяет обнаружить потайную задвижку на левом подлокотнике трона; если её нажать, то открывается потайной ящик с правой стороны. Здесь Джордимандус хранит книги заклинаний вместе с несколькими магическими свитками (*свиток потустороннего союзника*, *свиток превращения камня в плоть* и *свиток телепортации*), а также *сборник укрепляющих упражнений* +2, до которого у Джордимандуса так и не дошли руки от лени.

Изучив книги заклинаний Джордимандуса, можно узнать многое, помимо заклинаний, — хотя Джордимандус не покидал пределы этой комнаты более 9 000 лет, он довольно много следил за другими обитателями Рунной кузни при помощи тайновидения. Хотя большая часть заметок Джордимандуса — бесполезные слухи, любой, кто читает на тассилонском и проводит 2d4 часа, изучая эти заметки, может узнать имена и основные роли именных персонажей ведущего в Рунной кузне (по выбору ведущего).

Но, скорее всего, самым важным является то, что Джордимандус нацарапал на внутренней стороне обложки своей самой большой книги заклинаний, а именно — его соображения по поводу того, какие компоненты лучше всего подойдут для создания *рунного оружия* (см. памятку 5-4). Джордимандус надеется однажды создать разнообразное *рунное оружие*, вооружить им призванных бойцов и захватить всю Рунную кузню — он проделал основные исследования, необходимые для создания оружия, и часто упоминает о своих планах в книге заклинаний, но, к счастью для обитателей Рунной кузни, ему недостаёт энергии и стремления довести план до конца.

Жидкость из центральной трубы в этой комнате может послужить компонентом для *рунного оружия*.



ЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ: ЗАЛЫ ГНЕВА

РУННАЯ ВЛАСТИТЕЛЬНИЦА АЛАЗНИСТ ПОРУЧИЛА ЛУЧШИМ (И САМЫМ ГРОЗНЫМ) ВОЛШЕБНИКАМ И СОЛДАТАМ ОХРАНЯТЬ ЗАЛЫ ГНЕВА. В КАЧЕСТВЕ ПОМОЩИ ОНА ПЕРЕДАЛА ИМ СЕКРЕТ СОЗДАНИЯ УЖАСНЫХ СОЛДАТ, ИЗВЕСТНЫХ КАК ИСЧАДИЯ ГРЕХА, А ВМЕСТЕ С ЭТИМ ЗНАНИЕМ — КЛЮЧ К ИЗМЕНЕНИЮ ПЛОТИ. УВЫ, ВОЛШЕБНИКИ ГНЕВА НЕ ОЧЕНЬ ХОРОШО УЖИВАЛИСЬ ДРУГ С ДРУГОМ. ПОСЛЕ ТОГО КАК ХРАНИТЕЛИ ЛЕНИ ДЕГРАДИРОВАЛИ, НАСТАЛА ОЧЕРЕДЬ ВОЛШЕБНИКОВ ГНЕВА. НО ЕСЛИ ИЗ ХРАНИТЕЛЕЙ ЛЕНИ ОСТАЛСЯ ЛИШЬ ОДИН, ЧТОБЫ ПРОДОЛЖАТЬ РАБОТЫ, В ЗАЛАХ ГНЕВА ОСТАЛОСЬ НЕСКОЛЬКО УЧЕНИКОВ.



Прошли сотни лет, и их наследники утратили интерес к разработке новой магии, занявшись поддержанием собственного жестокого общества на основе военного ремесла и боевой подготовки. Обитатели Залов гнева постоянно готовились к возвращению рунной властительницы Алазнист, но не пытались ускорить это событие. Исчадия греха использовались для обучения солдат-людей, которые создали закрытое, но весьма успешное общество. Миновали сотни поколений, каждым из которых управлял очередной верховный лорд или высшая леди из их собственных рядов. Сейчас ими предводительствует жестокая женщина по имени Атрокис, и персонажам суждено дать ей то, чего она жаждала всю жизнь, — испытать солдат в бою с чужаками.

Залы гнева состоят из нескольких изолированных покоев, соединённых постоянными телепортирующими кругами — подарком от одного из Хранителей лени, сделанным перед падением Тассилона. Никто в Залах гнева не мог надеяться понять или повторить это творение — настолько они глухи к магии воплощения, но они крайне ценят эти круги, поскольку их разрушение изолирует их навсегда и превратит их дом в склеп.

Телепортирующие круги: каждый имеет 10 футов в диаметре и представляет собой сложную руноу, вырезанную на полу и окружённую глубокой кольцевой канавкой. Одновременно в круг могут вступить четыре средних существа или меньше. Тот, кто вступает туда, тут же телепортируется к связанному с этим кругом месту назначения: всегда к определённой руноу с вырезанной в центре руноу гнева. Телепортирующие круги всегда однонаправленные.

Л1 ЖЕЛЕЗНЫЙ СТРАЖ (КО 13)



Широкий коридор из полированного мрамора выходит в ярко освещённый и невероятно высокий зал. Верхнюю часть дальней стены занимает фреска, изображающая женщину с алыми волосами, восседающую на огромном красном драконе и вооружённую рункой. Вдоль дальней стены на высоту 30 футов поднимается квадратная колонна. Отверстие в стене прямо за плоской вершиной колонны уводит дальше вглубь этой части катакомб. На этой платформе стоит

статуя ростом в двенадцать футов с огромным металлическим луком в руках и странной руной на груди, похожей на пару клыков.

Этот огромный зал использовался для приёма гостей Залов гнева — тех, кого прогоняли прочь, казнил на месте страж зала, если они немедленно не уходили. Мраморные поверхности этого зала слишком гладкие, чтобы карабкаться по ним без помощи магии, — когда посетитель получал аудиенцию, стражу зала приказывали перенести его наверх в зону Л2.

СУЩЕСТВО: как, несомненно, заподозрят многие персонажи, эта железная статуя — голем. Но чего они не могут ожидать, так это того, что это особый голем, известный как железный лучник, и он способен не только осуществлять смертоносные дистанционные атаки, но и использовать хождение по воздуху.

Когда железный лучник замечает пришельцев, он издаёт громоподобный сигнал тревоги, который активизирует другие сигналы тревоги по всем Залам гнева, — металлическое бряцание, от которого дрожат камни. Эта тревога поднимает всех обитателей Залов гнева — высшая леди Атрокис использует жезл ясновидения/яснослышания, чтобы следить за боем в зале.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЛУЧНИК

ОПЫТ	КО	ПЗ
38 400	14	151

Особый железный голем («Бестиарий», стр. 66).

Нейтральная крупная конструкция.

Иниц.: +1; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение, увидеть невидимое; **Внимание:** +0.

ЗАЩИТА

КБ: 32, касание 10, врасплох 31 (+22 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 151 (22d10+30).

Стойкость +7, **Реакция** +8, **Воля** +7.

СУ: 15/адамантин; **Невосприимчивость:** магия, особенности конструкций.

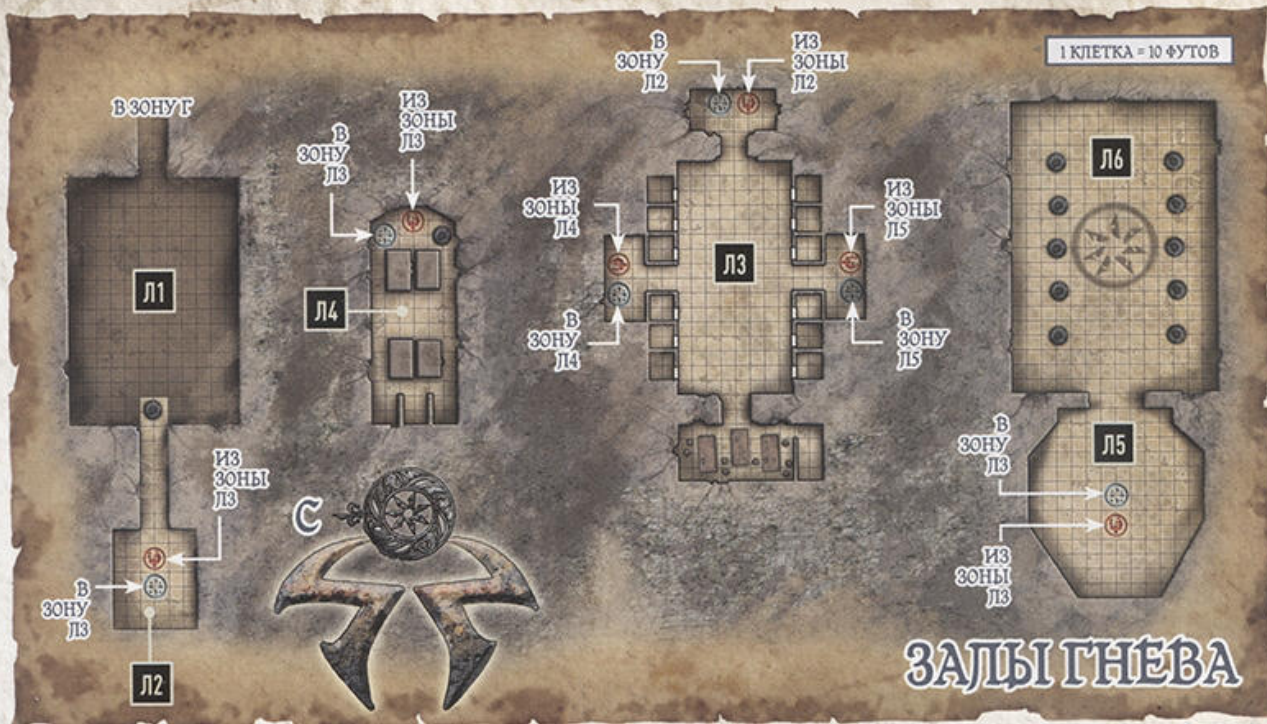
АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +34 (2d10+19 / 19-20).

Дистанционная атака: стрелы гнева +22/+17/+12/+7 (дистанционная атака касанием, 3d6 / x3).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.



Особые атаки: губительное дыхание (СЛ 21), мощные удары, стрелы гнева.

Псевдозаклинания (УЗ 20; концентрация +15):

Постоянные — увидеть невидимое, хождение по воздуху.

ТАКТИКА

В бою: железный лучник сосредотачивается на противниках, которые проходят мимо него в коридор, и не обращает внимания на остальных, пока цель не уничтожена или не убежала. Если мимо никто не проходит, железный лучник сосредотачивается на летающих врагах.

Боевой дух: железный лучник сражается, пока не будет уничтожен.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 36, Лвк: 13, Вын: —, Инт: —, Хар: 11, Мдр: 1.

БМА: +22; МБМ: +36; ЗБМ: 47.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Стрелы гнева (Св): когда железный лучник стреляет из лука, он выпускает сгустки энергии в форме стрел. Эти стрелы наносят 3d6 урона при попадании. В первом раунде боя эти стрелы наносят урон огнём. Во втором раунде боя они наносят урон электричеством. В третьем раунде боя они наносят урон холодом. В четвёртом раунде боя они вновь наносят урон огнём, и цикл повторяется. Если железный лучник перестает использовать стрелы (например, атакует в ближнем бою), то цикл вновь начинается с огненных стрел в следующий раз, когда он стреляет.

СОКРОВИЩА: оба глаза голема сделаны из драгоценных камней. Левый — алмаз ценой в 5 000 зм, а правый — сверкающий камень (13 зарядов; голем не может использовать этот предмет).

Л2 ЗАЛ ТЕЛЕПОРТАЦИИ



На полу вырезаны два круга, каждый с руной в центре. Та, что к востоку, красная, к западу — голубая.

Это круги телепортации. Восточный — пункт прибытия из зоны Л3, в то время как западный — пункт отправления в зону Л3. Круги можно определить как телепортирующие круги при успешной проверке Знания (магия) со СЛ 29, хотя понять, куда или откуда они ведут, нельзя, не испытав их.

Л3 КАЗАРМЫ И ТРЕНИРОВОЧНЫЙ ЗАЛ (КО 14)



Этот длинный зал уставлен учебными чучелами в потрёпанных и обожжённых доспехах и несколькими устройствами с острыми орудиями. Из комнаты ведут несколько дверей и уходят два открытых коридора по бокам. Проход в противоположной стене ведёт в зал собраний.

Несколько заклинаний *вечно света* на стенах освещают помещение — основной тренировочный зал для обитателей Залов гнева. Как бы ни были потрёпаны эти тренировочные чучела, зал восстанавливает их каждые 24 часа, чтобы они годились для работы на следующий день. Несмотря на то, что местные воины не нуждаются в еде или сне, их обучение требует, чтобы они это делали. Это не даёт им завести привычек, которые могут стать проблемой, как только послышится призыв к войне и они должны будут вернуться в Голарион. Каждая из боковых комнат размером 20 на 20 футов содержит койки для людей (на западе) или для исчадий греха (на востоке).

СУЩЕСТВА: после нескольких поколений кровосмешения среди воинов гнева были предприняты шаги, чтобы детям этого замкнутого общества передавались только самые желательные характеристики. При помощи лабораторий изменения плоти (зона Л4), в которых формировалось тело как потомков людей, так и исчадий греха, здешние обитатели стали даже регулировать цикл рождений и смертей в Залах гнева. Каждому поколению солдат позволено размножаться сначала в 24 года,

а когда они достигают возраста 44 лет, избирается новый верховный лорд, а старшее поколение отправляется в кузницу плоти для переработки в исчадия греха. К счастью для персонажей, недавняя война с Отречёнными залами привела к гибели многих здешних воинов. Численность их уменьшилась, и они ещё не достигли традиционного репродуктивного возраста. Несколько воинов гнева сейчас трудятся в лабораториях изменения плоти, ища пути обратного превращения исчадий греха в людей в надежде восстановить свою численность. В результате здесь против персонажей могут выступить всего шесть воинов гнева и шесть исчадий греха.

Когда начинается бой, высшая леди Атроксис наблюдает за ним при помощи жезла ясновидения/яснослышания.

ВОИНЫ ГНЕВА (6)

опыт	КО	ПЗ
3 200 каждый	7	74 каждый

Ацланти, воин 1 / волшебник (школа разрушения) 5 / рыцарь-колдун 2.

Принципиальный злой средний гуманоид (человек).

Иниц.: +2; Восприятие: Внимание +10.

ВОИН ГНЕВА

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 12, врасплох 16 (+6 броня, +2 Лвк).

ПЗ: 74 (8 КЗ; 3d10+5d6+37).

Стойкость +7, Реакция +4, Воля +6.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: +1 двуручный меч +11 (2d6+5 / 19–20).

Особые атаки: магический напор (+2 урона).

Псевдозаклинания (УЗ 6; концентрация +10):

7 / день — сгусток энергии (1d4+2).

Подготовленные заклинания (УЗ 6; 10%-ная вероятность провала; концентрация +10):

3 — марево, огненный шар (3, СЛ 19), ускорение.

2 — бычья сила, зеркальное отражение, опаляющий луч (3), разбивающий звук (СЛ 16).

1 — верный удар, волшебная стрела (3), пылающие руки (СЛ 17), шоковое прикосновение.

0 (неограниченно) — вспышка (СЛ 14), ледяной луч, пляшущие огоньки, починка, свет.

Тассилонская специализация: разрушение; Исключённые школы: воплощение, преграждение.

ТАКТИКА

В бою: сначала воины гнева позволяют исчадиям греха вступить в бой с персонажами, тратя время на сотворение бычьей силы, зеркального отражения, ускорения и марева. Они заступают на место павших исчадий греха по мере их выбывания, один за одного, используя заклинания вроде *огненного шара* и *опаляющего луча*, чтобы поразить персонажа, не связанного ближним боем.

Боевой дух: воины гнева сражаются насмерть.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, Лвк: 14, Вын: 16, Инт: 18, Мдр: 12, Хар: 10.

БМА: +5; МБМ: +9; ЗБМ: 21.

Черты: Боевая магия, Волшебный удар, Живучесть, Любимая школа магии (разрушение), Любимая школа магии+ (разрушение), Написание свитков, Создание волшебного оружия и доспехов, Уверенное владение оружием (двуручный меч).

Навыки: Акробатика +11, Внимание +10, Запугивание +12, Знание (инженерное дело) +16, Знание (магия) +16, Колдовство +16, Ремесло (бронник или оружейник) +16.

Языки: акло, великий, драконий, тассилонский, эльфийский.

ОС: мистическая связь (двуручный меч).

Снаряжение: +2 мифральная кольчужная рубашка, +1 двуручный меч, книга заклинаний (содержит только подготовленные заклинания).

ИСЧАДИЯ ГРЕХА СТОПОРАМИ (6)

опыт	КО	ПЗ
3 200 каждое	7	69 каждое

М, исчадие греха, воин 5 (Pathfinder RPG Bestiary 2, стр. 246; см. стр. 34).

Нейтральная злая средняя аберрация.

Иниц.: +5; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх на грех; Внимание +11.

ЗАЩИТА

КБ: 22, касание 12, врасплох 20 (+8 броня, +2 естественная броня, +1 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 69 (8 КЗ; 3d8+5d10+29).

Стойкость +8, Реакция +4, Воля +6; +1 против ужаса.

Защитные способности: храбрость +1; Невосприимчивость: воздействующие на разум эффекты; УКМ: 13.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: +1 двуручный топор +13/+8 (1d12+7 / ×3), укусы +5 (1d6+1 и гневный укус [см. укусы греха]).

Особые способности: мастерство владения оружием (топоры +1).

ТАКТИКА

В бою: исчадия греха пытаются перехватить чужаков и не дать никому вступить в бой с воинами гнева, пока они могут удерживать строй. Они всегда используют в бою Сокрушительный удар (получая штраф -2 к атаке, чтобы нанести +6 урона).

Боевой дух: исчадия греха сражаются насмерть.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, Лвк: 13, Вын: 14, Инт: 10, Мдр: 13, Хар: 12.

БМА: +7; МБМ: +10; ЗБМ: 22.

Черты: Бойня, Живучесть, Привычное оружие (двуручный топор), Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (двуручный топор), Уворот, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +11, Запугивание +13, Скрытность +11.

Языки: тассилонский.

ОС: мастерство ношения брони 1, обращение с особым оружием.

Снаряжение: +2 нагрудник, +1 двуручный топор.

Л4 ЛАБОРАТОРИЯ ИЗМЕНЕНИЯ ПЛОТИ (КО 13)



В этом длинном зале стоят два ряда широких рабочих столов. В дальнем конце зала находятся три широких алькова. Северный и южный заполнены разнообразными алхимическими материалами и большими бочками, в то время как в центральном находится единственный огромный чан, в котором вздрагивает вонючая плоть.

Здесь Владыки гнева создавали магическое оружие и доспехи, а также перерабатывали старые поколения воинов в исчадия греха и контролировали должный рост собственных детей.

Чан дрожащей плоти в центральном алькове — это условно живая протоплоть, сырьё для выращивания исчадий греха и ключевой компонент большинства работ, проделанных здесь для того, чтобы поколения воинов гнева оставались в трезвом уме и здоровом теле. Этот материал смердит, а есть его или даже прикасаться к нему опасно. Любое живое существо, которое контактировало с протоплотью, должно пройти испытание Стойкости со СЛ 13 (со штрафом -4, если протоплоть действительно проглочена или введена в организм) или подвергнуться болезненной и злосчастной постоянной мутации. Это может привести к появлению рудиментарных конечностей,

вывороченных ступней, незрячих чудовищных глаз, чего угодно — дайте волю воображению. Эффекты всегда одни и те же — одна выбранная случайно характеристика снижается на 2. Это не потеря или урон, а постоянное снижение. Это снижение можно устранить путём удаления поражённой части тела с последующей регенерацией, при помощи высшего восстановления, чуда или желания. Протоплоть быстро умирает при извлечении из чана — она остаётся опасной всего 1 раунд после извлечения.

СУЩЕСТВА: в этой комнате постоянно находятся девять воинов гнева, которые усердно трудятся над решением сложной проблемы — поиском метода превращения исчадия греха обратно в человека. Впадающим в отчаяние воинам греха ещё очень далеко до ответа, любое вторжение они считают передышкой и встречают с радостью и садистским ликованием. Они сражаются насмерть, защищая лабораторию.

ВОИНЫ ГНЕВА (9)

опыт	КО	ПЗ
3 200 каждый	7	74 каждый

(см. стр. 302).

ТАКТИКА

В бою: каждый раз, как воин гнева, не вовлечённый в бой, оказывается рядом с чаном протоплоты,



Исчадие
ГРЕХА С ТОПОРОМ



ГРЕХИ СПАСИТЕЛЕЙ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
СТИШОК ПИСАКИ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
В ПОИСКАХ
РУННОЙ КУЗНИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
РУННАЯ КУЗНЯ
И ОТРЕЧЕННЫЕ ЗАЛЫ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕНАСЫТНЫЕ
КРИПТЫ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ХРАНИЛИЩЕ
АЛЧНОСТИ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЖЕЛЕЗНЫЕ
КЛЕТЫ ПОХОТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
МЕРЦАЮЩИЕ
ЗАВЕСЫ

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ:
ГНОИНЫЙ ЛАБИРИНТ

ЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ:
ЗАЛЫ ГНЕВА

ЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ:
ОРУДИЯ
МОГУЩЕСТВА



он пытается швырнуть в персонажа комок протоплоти, погрузив в чан оружие и подцепив комок. Это считается дистанционной атакой касанием (со штрафом -4 на проверку атаки, поскольку это, конечно же, импровизированное оружие); она не наносит урона в области и угрожает лишь тому несчастному существу, по которому попадает.

Л5 ЗАЛ ГОТОВНОСТИ



Полированные гранитные стены этого чертога покрыты паукообразными письменами. Потолок поднимается на высоту 25 футов, где фреска изображает рыжеволосую женщину с пылающей рункой, стоящую на горящей каменной башне. В неглубоких нишах на стенах находится оружие, оно слабо светится, освещая зал. Восточная стена зала представляет собой плотную стену клубящегося чёрного дыма.

В этом зале адепты, желающие проверить себя и попытаться стать новым верховным лордом или высшей леди гнева, готовились к жестокому бою, ждавшему их за пеленой дыма в дальнем конце зала. Чтобы достигнуть желаемого, адепту нужно было всего лишь сразить нынешнего лорда или леди.

Успешная проверка Знания (магия) со СЛ 20 или заклинание *чтение магических текстов* позволяет узнать, что письмена на стенах

представляют собой различные формы магии разрушения, особенно те, что включают огонь или создание магического оружия. Стена дыма, отделяющая этот зал от зоны Л6, — чисто декоративная иллюзорная стена (УЗ 15, испытание Воли со СЛ 17).

СОКРОВИЩА: среди оружия на стенах находятся два +1 двуручных меча, две +1 рунки и два +1 длинных меча. Это оружие постоянно светится, давая освещение как от факела. Это оружие можно взять при помощи заклинания *преобразование камня*, выдалбливания или совершив проверку Силы со СЛ 30.

Л6 ЗАЛ ИСПЫТАНИЯ (КО 16)



К центру этого зала ведёт широкий проход, обрамлённый алыми каменными колоннами, — сводчатый потолок поднимается на высоту шестидесяти футов и кажется сделанным из пламени. В центре на полу вырезана серебряная семиконечная звезда, окружённая невысоким пламенем.

Это место служит огромным тренировочным залом нынешнего великого лорда или высшей леди гнева и ареной испытания новых претендентов. Пылающий вверху огонь настоящий — считайте это постоянной *огненной стеной* (УЗ 15), покрывающей потолок. Пепел предметов, сгорающих в этой *огненной стене* (или от любого эффекта магического огня в этой комнате), действует как компонент для создания *рунного оружия*.

Руна саздра в центре комнаты на самом деле является огромным порталом — это «главный круг», о котором Враксерис писал в журнале. У этого главного круга две функции, но высшая леди Атрокис может активировать лишь первую из них.

Вызов: раз в день главному кругу можно приказывать вызвать одно существо, аналогично заклинанию *потусторонний слуга* (УЗ 15), — благодаря этому эффекту может быть активно только одно призванное потустороннее существо. Именно этой способностью может пользоваться высшая леди Атрокис.

Путешествие: если заклинатель, стоя в кругу, использует любой эффект телепортации, энергия телепортации поглощается главным кругом, открывая врата в центр круга саздра на нижних склонах горы Морозного Черепка.

Это двусторонний портал, и он остаётся открытым 1 час, потом закрывается.

СУЩЕСТВА: здесь персонажей поджидает высшая леди Атрокис, которая, вероятно, уже несколько раз видела их в бою при помощи магического жезла, — с каждой победой персонажей над своими слугами она впадает во всё большую ярость. Как только персонажи входят в зал, она не особо тратит время на церемонии, издаёт боевой клич на тассилонском — что-то вроде «Во имя гнева и ада!» — и сразу же атакует. К несчастью для персонажей, Атрокис



ВЫСШАЯ
ЛЕДИ АТРОКИС

не одна — её охраняет демон-глабрезу, призванный ею из Бездны (при помощи портала саздра).

ВЫСШАЯ ЛЕДИ АТРОКСИС

ОПЫТ
51 200

КО
15

ПЗ
193

Ж, ацланти, человек, воин 1 / волшебник (школа разрушения) 5 / рыцарь-колдун 10.

Принципиальный злой средний гуманоид (человек).

Иниц.: +3; Восприятие: Внимание +17.

ЗАЩИТА

КБ: 28, касание 16, врасплох 25 (+10 броня, +2 естественная броня, +1 интуитивный, +3 Лвк, +2 отражение).

ПЗ: 193 (16 КЗ; 1d10+5d6+10d10+116).

Стойкость +17, Реакция +11, Воля +13.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 60 футов (хорошая манёвренность).

В ближнем бою: +3 огненная адамантиновая рунка +22/+17/+12 (2d4+10 / 19-20 / ×3 и 1d6 урона огнём).

Особые атаки: критическое заклинание, магический напор (+2 урона).

Псевдозаклинания (УЗ 14; концентрация +19):

8 / день — сгусток энергии (1d4+2).

Подготовленные заклинания (УЗ 14; 15%-ная вероятность провала; концентрация +19):

7 — меч волшебника, радужные брызги (2, СЛ 24), собственный образ (СЛ 22).

6 — безжестовый конус холода (2, СЛ 22), превращение плоти в камень (СЛ 21), цепь молний (2, СЛ 23).

5 — конус холода (2, СЛ 22), максимизированный опаляющий луч, мощное касание вампира, силовая стена, слабоумие (СЛ 20).

4 — безжестовая мощная волшебная стрела (2), безжестовый огненный шар (2, СЛ 20), вопль (СЛ 21), замешательство (СЛ 19), мощный опаляющий луч.

3 — высшее волшебное оружие, мощная волшебная стрела, острое лезвие, полёт, удар молнии (2, СЛ 20), ускорение.

2 — безжестовая волшебная стрела (2), зеркальное отражение, ложная жизнь, опаляющий луч, слепота/глухота (СЛ 17), увидеть невидимое.

1 — верный удар (2), волшебная стрела (2), ослабляющий луч (СЛ 16), поспешное отступление, пылающие руки (СЛ 18), шоковое прикосновение.

0 (неограниченно) — вспышка (СЛ 17), ледяной луч, обнаружение магии, свет, чтение магических текстов.

Тассилонская специализация: разрушение; Исключённые школы: воплощение, преграждение.

ТАКТИКА

Перед боем: Атрокис ежедневно сотворяет высшее магическое оружие и острое лезвие на рунку и ложную жизнь на себя. Когда она видит, что персонажи достигли зоны ЛЗ, она также сотворяет на себя полёт и зеркальное отражение.

В бою: Атрокис сотворяет ускорение сразу перед началом боя, а затем использует заклинания конуса холода. Она предпочитает заклинания вроде слепоты/глухоты и безжестовые заклинания, поскольку на них

не влияет её вероятность провала заклинания. Когда она вступает в ближний бой, она использует Защитную стойку — это даёт штраф -4 к проверкам атаки но повышает её КБ на 4.

Боевой дух: Атрокис сражается насмерть. Если у неё остаётся 15 или менее ПЗ, она жертвует собой, сосредотачивая на себе *огненный шар*, если это накроет взрывом несколько персонажей.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, Лвк: 16, Вын: 20, Инт: 20, Мдр: 10, Хар: 12.

БМА: +13; МБМ: +18; ЗБМ: 35.

Черты: Безжестовое заклинание, Волшебный удар, Живучесть, Защитная стойка, Любимая школа магии (разрушение), Любимая школа магии+ (разрушение), Максимизированное заклинание, Мощное заклинание, Написание свитков, Создание волшебного оружия и доспехов, Создание волшебных вещей, Создание жезлов, Сокрушительный удар, Стальная воля, Улучшенный критический удар (рунка).

Навыки: Акробатика +20, Внимание +17, Запугивание +21, Знание (магия) +25, Колдовство +25, Лазание +24, Полёт +15, Проницательность +17, Ремесло (оружейник) +25.

Языки: акло, великий, демонический, драконий, тассилонский, эльфийский.

ОС: всесторонняя подготовка, мистическая связь (рунка).

Боевое снаряжение: жезл ясновидения/яснослышания (32 заряда), жезл удара молнии (УЗ 10, 25 зарядов);

Прочее снаряжение: +4 мифральный нагрудник, +1 огненная адамантиновая рунка, амулет естественной брони +2, пояс телесного совершенства +2, плащ сопротивляемости +3, тиара незаурядного интеллекта +2, кольцо защиты +2, сумка с реагентами, книга заклинаний.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Метка гнева (Св): у высшей леди Атрокис на лбу есть отметка, показывающая статус правителя, — слабо светящаяся татуировка, которой из поколения в поколение отмечался верховный лорд или высшая леди. Метка гнева даёт носителю интуитивный бонус +1 к КБ, проверкам атаки и урона. Раз в день в качестве быстрого действия Атрокис может воззвать к силе метки, чтобы защитить себя *огненным щитом* (УЗ 15). Если Атрокис погибает в бою, метка переходит к её убийце. Метка может перейти вновь только после смерти этого персонажа от рук другого, но также может быть снята с помощью успешного разрушения чар с проверкой против УЗ 20.

Если метку снять таким образом, она исчезает навсегда.

ГЛАБРЕЗУ

ОПЫТ
25 600

КО
13

ПЗ
186

[«Бестиарий», стр. 80].

ТАКТИКА

В бою: демон-глабрезу выполняет приказы высшей леди Атрокис, служа ей телохранителем и не давая врагам взять её в тиски. Поскольку он был вызван, он может использовать способность призыва демонов, что и делает в первом раунде, пытаясь призвать враков.

Боевой дух: демон сражается насмерть.



ГРЕХИ
СПАСИТЕЛЕЙ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
СТИШОК ПИСАКИ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
В ПОИСКАХ
РУННОЙ КУЗНИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
РУННАЯ КУЗНЯ
И ОТРЕЧЕННЫЕ ЗАЛЫ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
НЕНАСЫТНЫЕ
КРИПТЫ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ХРАНИЛИЩЕ
АЛЧНОСТИ

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ЖЕЛЕЗНЫЕ
КЛЕТЫ ПОХОТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
МЕРЦАЮЩИЕ
ЗАВЕСЫ

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ:
ГНОЙНЫЙ ЛАБИРИНТ

ЧАСТЬ ДЕВЯТАЯ:
ЗАЛЫ ГНЕВА

ЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ:
ОРУДИЯ
МОГУЩЕСТВА



ЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ: ОРУДИЯ МОГУЩЕСТВА

КАК ТОЛЬКО ПЕРСОНАЖИ ДОСТИГАЮТ РУННОЙ КУЗНИ, ПРИКЛЮЧЕНИЕ НЕ СРАЗУ ДАЁТ ИМ ПОНЯТЬ, ЧТО ИСКАТЬ ИЛИ К ЧЕМУ СТРЕМИТЬСЯ, НО ИХ ИСТИННОЙ ЦЕЛЬЮ В КОНЦЕ КОНЦОВ ДОЛЖНО БЫТЬ СОЗДАНИЕ РУННОГО ОРУЖИЯ В ЧАШЕ РУННОЙ КУЗНИ В ЯДРЕ КОМПЛЕКСА. ВЕРОЯТНЕЕ ВСЕГО, ОНИ УЗНАЮТ ОБ ЭТОМ ОРУЖИИ ИЗ ЖУРНАЛОВ ВРАКСЕРИСА ИЛИ ДЖОРДИМАНДУСА, НО ВЫ МОЖЕТЕ СВОБОДНО ДЕЛАТЬ НАМЁКИ О ТОМ, ЧТО ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЧАША МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ОРУЖИЯ. ЕСЛИ ГЕРОИ ЗАЧАРУЮТ СИЛЬНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО ИЛИ ОСУЩЕСТВЛЯТ МАГИЧЕСКОЕ ПРОРИЦАНИЕ КАСАТЕЛЬНО ЧАШИ РУННОЙ КУЗНИ.

Чтобы наполнить оружие силой чаши и превратить его в *рунное оружие*, персонаж должен собрать компоненты, которые сами наполнились магией за последние несколько столетий. Не каждый предмет для этого сгодится — это должны быть символы греха. От каждого из этих предметов ощущается очень слабая аура магии соответствующей школы, и когда они оказываются в радиусе 10 футов от чаши Рунной кузни, эти предметы ярко светятся и словно бы гудят от переполняющей их энергии. Полные правила создания *рунного оружия*, как и то, что оно может делать, можно найти в приложении 8.

В последней главе этой кампании определённые защитные чары и существа, с которыми сталкиваются персонажи, побеждаются *абсолютным* оружием (усиленным магией похоти и гордыни против алчности). Если никто из персонажей не создаёт *абсолютного* оружия, следующая глава будет куда сложнее, но не невозможной. Вы можете пожелать воспользоваться преимуществом любого заклинания прорицания, которое творят персонажи, или дать пройти проверку Знания (магия) со СЛ 25 с намёком насчёт этого эффекта.

Помните, что в группе могут быть игроки, которым не нравится наполнять любимое оружие силой греха. Хотя грех сам по себе не связан напрямую со злом в контексте мировоззрения, идея принять грех может расходиться с мироощущением конкретного персонажа. В этом случае (уже зная к данному моменту, у кого с этим проблемы) можете называть *рунное оружие* не по названию греха, а по добродетели. Разница между *абсолютным* оружием и *господствующим* оружием существует лишь на словах — оба типа оружия идентичны в терминах игры и в действии против Карзуга и его прихвостней. Оставшаяся часть книги предполагает, что игроки называют *рунное оружие* по греху, но, если ваши игроки предпочтут добродетели, не забудьте переименовать их!

НАГРАДА: дайте персонажам 51 200 опыта, когда они успешно создадут первое *абсолютное* оружие. За создание *рунного оружия* другого типа не даётся никакого опыта.

РУННЫЙ ВЛАСТИТЕЛЬ В ГНЕВЕ (КО 16)

Хотя Карзуг ещё не окончательно пробудился, он восстановил связь с чашей Рунной кузни, и когда чаша ис-

пользуется для создания *рунного оружия*, Карзуг это чувствует. Карзуг знает, что *абсолютное* оружие представляет особую угрозу для него, и как только первое из них создано, он начинает действовать. Из недр Ока Корысти над Зин-Шаластом рунный властитель Карзуг тянется разумом к чаше Рунной кузни. С мощным всплеском воды из чаши вырывается золотой луч и омывает статую Карзуга. Огромная статуя тут же оживает, превращаясь в гигантского каменного голема. Он смотрит на персонажей сверху вниз и говорит тем же самым голосом, который с шипением вырывался из глотки Мокмуриана в конце предыдущего приключения: «Вы. Опять. Меня вдохновляет ваш оптимизм, но, увы, ваше оружие никогда не достигнет Зин-Шаласта. Вы обречены сгинуть здесь, в Рунной кузне».

СТАТУЯ КАРЗУГА

ОПЫТ	КО	ПЗ
76 800	16	205

Особый каменный голем («Бестиарий», стр. 67).

Нейтральная огромная конструкция.

Иници.: +0; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +2.

ЗАЩИТА

КБ: 31, касание 8, врасплох 31 (+23 естественная броня, -2 размер).

ПЗ: 205 (30d10+40).

Стойкость +10, **Реакция** +10, **Воля** +12.

СУ: 15/адамантин и дробящее; **Невосприимчивость:** магия, особенности конструкций.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +43 (3d10+15 и окаменение).

Занимаемое пространство: 15 футов; **Зона досягаемости:** 15 футов.

Особые атаки: замедление (СЛ 25), разбивающий удар.

ТАКТИКА

В бою: каменный голем использует способность замедления против группы каждый раз, как выдаётся шанс, передвигаясь так, чтобы занять оптимальную позицию перед активацией этой способности. Он сосредотачивает физические атаки на персонаже, который создал *абсолютное* оружие. К счастью для этого персонажа, это недавно усиленное оружие игнорирует всё СУ, которым обладает голем.



Боевой дух: Карзуг может поддерживать оживление голема всего 4 раунда. Если к пятому раунду персонажи ещё живы, статуя в течение раунда только говорит: «Это... не конец... идите же, герои. Ищите меня на массиве Мхар, если вам жизнь не дорога. Вы будете удостоены чести стать первыми за десять тысяч лет глупцами, казнёнными под знаменем Шаласта...» Карзуг не успевает договорить, и голем превращается в неподвижный камень. Больше он не атакует.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 40, **Лвк:** 11, **Вын:** —, **Инт:** —, **Мдр:** 15, **Хар:** 5.

БМА: +30; **МБМ:** +47; **ЗБМ:** 57.

Черты: Сокрушительный удар^А.

ОСОБЫЕ АТАКИ

Окаменение (Св): существо, ставшее целью крушащего удара статуи, должно пройти испытание Стойкости со СЛ 25 или потерять 1d10 Лвк. Существо, чья Лвк таким образом снижается до 0, камнеет. СЛ испытания зависит от Выносливости голема.

Разбивающий удар (Св): если статуя Карзуга нанесёт урон окаменевшему существу крушащим ударом, это существо должно пройти испытание Стойкости со СЛ 25 или будет разбито на куски. Персонаж погибает, а все существа в 5 футах от него получают 3d10 режущего урона. СЛ испытания зависит от Выносливости голема.

ЗАВЕРШЕНИЕ ГЛАВЫ

Части этой главы выстроены по принципу всё нарастающего напряжения — например, восьмая часть может похвастаться большей сложностью и наградами, чем седьмая. Однако персонажи сами решают, в каком порядке разбираться с семью крыльями

Рунной кузни. У них полно времени для исследования этого подземелья, и если они умеют перемещаться между планами, они даже могут вернуться в Голарион, чтобы отдохнуть и подлечиться. Окружение Рунной кузни оставалось таким, какое оно есть сейчас, в течение тысяч лет, и хотя вторжение отряда героев несколько взбаламутило ситуацию, Рунная кузня дожждётся их возвращения.

Как только персонажи сумеют сделать хотя бы одно *абсолютное* оружие, они будут готовы отправиться в Зин-Шаласт. Но некоторые группы могут подумать, что возвращение в Голарион из Рунной кузни невозможно. Те, у кого нет методов возвращения вроде *планарного перехода*, должны найти способ выхода через руну саэдра в зоне Л6 или использовать *свиток планарного перехода* из зоны Е4. Возможно, вам придётся ввести другие способы возвращения в Голарион, особенно если никто из персонажей не может активировать руну саэдра или использовать *свиток планарного перехода*. Например, если использовать *театральный плац* из зоны И3, стоя в руне саэдра в зоне Л6, то можно активировать портал выхода.

Даже если персонажи выходят из Рунной кузни без какого-либо *абсолютного* оружия, опыт и снаряжение, которые они добудут в различных частях этого комплекса, могут помочь преодолеть трудности, что ожидают их высоко в Кодарских горах. Даже если может показаться, что ситуация критическая и Карзуг вот-вот вернётся, можете спокойно дать вашим персонажам время отдохнуть после испытаний в Рунной кузне.

Ведь у Карзуга есть парочка сюрпризов для персонажей перед последним боем в легендарных шпилях Зин-Шаласта.



6

Шпили Зин-Шадаста

АВТОР: ГРЕГ А. ВОН





ПРЕДЫСТОРИЯ 310

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ 312
В поисках Зин-Шаласта

ЧАСТЬ ВТОРАЯ 314
Шёпот ветра

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ 328
На вершине мира

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ 332
Зин-Шаласт

ЧАСТЬ ПЯТАЯ 351
Восхождение на массив Мхар

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ 355
Вершина Корысти

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ 377
Око Корысти

КАРТА ПЕРВАЯ 315
Хижина Веккеров и окружение

КАРТА ВТОРАЯ 329
Северо-восточная Варисия

КАРТА ТРЕТЬЯ 334
Зин-Шаласт: Нижний город

КАРТА ЧЕТВЁРТАЯ 340
Логово Потаённого зверя

КАРТА ПЯТАЯ 344
Средоточие семи путей

КАРТА ШЕСТАЯ 348
Логово Глорофаэкса

КАРТА СЕДЬМАЯ 354
Шпили Зин-Шаласта

КАРТА ВОСЬМАЯ 358
Вершина Корысти

КАРТА ДЕВЯТАЯ 378
Око Корысти



ПРЕДЫСТОРИЯ

У истоков священной реки Авы, на склонах легендарной горы, возвышается город, являющийся воплощением алчности рунного властителя Карзуга, — Зин-Шаласт, украшенный трофеями, награбленными в тысячах походов. Тысячи лет оставался он скрытым в узкой долине массива Мхар — горы легендарной величины и мрачной славы, украшенной жутким ликом. И на его вершине висят сказочные шпиль Зин-Шаласта, поднимаясь над городом, как зубцы короны. Так Карзуг показывал свою власть над Голарионом и иными мирами.

Более 10 000 лет назад империей Тассилон правили семь тиранов, называемых рунными властителями. Это были могучие волшебники, чья магия строилась на семи смертных грехах. Когда империя рухнула, рунные властители были готовы к этому. Они избежали смерти (или ещё чего похуже) различными способами, войдя в состояние анабиоза, из которого ученики или верные последователи должны были в нужное время их пробудить. Но падение Тассилона оказалось более сокрушительным и полным, чем полагали даже наиболее пессимистично настроенные рунные властители, и не осталось никого, кто мог бы пробудить их в последующие века тьмы. Со временем их забыл и мир, и их собственные наследники.

Рунный властитель Карзуг правил царством, называемым Шаласт, и поскольку он был властителем алчности, его владения были самыми растленными. Столица, Зин-Шаласт, лежала в горной долине, улицы её были вымощены золотом, а крыши крыты серебром. Она простиралась в тени вулканов и одной из высочайших вершин мира — таинственного массива Мхар. Когда конец был близок, Карзуг поручил своим агентам в Рунной кузне разработать способ спастись после падения империи, и они достигли успеха, приняв во внимание местоположение его дворца. Ибо Шпиль Зин-Шаласта (как называли дворец) были расположены на вершине массива Мхар, где грани миров истончаются. Агенты Карзуга превратили источник его мистической силы — рунный колодец — в своеобразный портал в пустоту между мирами. Когда настал конец, Карзуг вошёл в этот портал и впал в состояние анабиоза в межпространственном склепе, находящемся между массивом Мхар в этом мире и кошмарным измерением Ленг. Поскольку не осталось учеников, чтобы его пробудить, Карзуг пробыл в заточении несколько тысяч лет.

На протяжении пяти предыдущих глав рассказывались легенды о пробуждении Карзуга и его медленном возвращении в Голарион. Теперь он готов войти в этот мир и, восстановив могущество и свой город, поднять Тассилон из пепла. Но время ещё есть. Карзуг пробудился, но хотя его разум усердно трудился, физически он ещё не может покинуть

демиплан, скрытый между этим миром и Ленгом, — место, именуемое Оком Корысти. Хотя в Варисии каменный великан Мокмуриан был его главным агентом, в Зин-Шаласте он был бы всего лишь одним из мелких военачальников. Обитатели этого разрушенного города встали под знамя Карзуга, и хотя они грызутся между собой, они готовы служить ему. Среди его прихвостней есть дьяволы, драконы, племена смертоносных ламий, твари из безумного Ленга и армии великанов, возглавляемые могучими рунными великанами. С такими приспешниками, как рунные великаны, власть Карзуга над великанами Варисии станет абсолютной.

Но это не единственные агенты Карзуга в Зин-Шаласте, поскольку он избрал нескольких новых генералов, новых воителей и даже нового ученика. Рунный властитель готов вернуться, и лишь горстка героев стоит между ним и Варисией.

ВОЗВРАЩАЮЩИЕСЯ ЗЛОДЕИ

«Возвращение рунных властителей» предполагает, что большинство злодеев, с которыми сталкиваются персонажи, были убиты. Но если кому-то из них удаётся бежать от карающего меча или заклинания ваших игроков, логичнее всего вернуть их в этой главе. Хотя судьба некоторых злодеев (особенно Мокмуриана) описана в тексте их сцен, другие (вроде сестёр Занеши и Лукреции, некоторых хозяев Рунной кузни, Барла Костолома, Аркрита или даже Нуалии) вполне могут уцелеть и затаить непроходящую злобу на персонажей.

Если вы всё-таки хотите, чтобы эти сбежавшие негодяи вернулись в последний раз насолить персонажам, лучшее место для этого — Вершина Корысти. Для некоторых из них это может оказаться просто возвращением домой, но для других это может быть сменой союзников и целей, вызванной неутолимой жаждой мести персонажам. Нуалия, например, может кипеть такой яростью, что будет искать врагов персонажей, чтобы вступить с ними в союз, и в конце концов доберётся до Шпилей Зин-Шаласта и предложит помощь Карзугу.

В любом случае вам придётся потратить время на повышение уровня этих злодеев, чтобы они действительно могли бросить вызов высокоуровневым



ШПИЛИ ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ МХАР

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ



персонажам. Если вы используете их как одиночных бойцов, нацеливайтесь на КО на 2 или 3 выше среднего уровня группы; если вы хотите, чтобы они присоединились к вражеским силам в других сценах, общий КО этих сцен должен быть на 2 или 3 выше среднего уровня группы. В конце концов, эти сцены должны быть волнующими и запоминающимися!

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ

Заполучив в Рунной кузне магию и знания, персонажи наконец-то готовы найти Зин-Шаласт и вступить в схватку с пробуждающимся рунным властителем. В ходе поисков информации об этом древнем сказочном городе герои обнаружат, что Мокмуриан специально не рассказывал о пути в Зин-Шаласт в записках. Лучшим источником информации в этом случае для персонажей станут два брата-дварфа, которые заявили, что нашли город, и отправились в Кодарские горы, чтобы заполучить его богатства. В их хижине в предгорьях персонажи находят не только карту Зин-Шаласта — они находят привидения братьев, до сих пор терзаемых сверхъестественной тварью, которая убила их много лет назад. Одолев это зло и успокоив призраков, персонажи смогут, наконец, найти тайную тропу в Зин-Шаласт и узнать несколько важных тайн, которые помогут им завершить начатое.

Преодолев высоты Кодарских гор, в разрушенном Нижнем городе, в который ныне медленно

возвращаются войска Карзуга, персонажи столкнутся с угрозами как природными, так и сверхъестественными. Найдя неожиданных союзников в этом городе, персонажи узнают о тайном пути, по которому можно подняться на невообразимые высоты массива Мхар, на вершине которого высится шпили башен самой цитадели Карзуга. Наконец, они сразятся с Карзугом в Оке Корысти, где решится судьба древнего рунного властителя и всей Варисии.

МАРШРУТ РАЗВИТИЯ

15-Й УРОВЕНЬ: к началу главы персонажи должны достичь 15-го уровня.

16-Й УРОВЕНЬ: персонажи должны достичь 16-го уровня сразу после победы над вендиго — им даже не стоит пытаться проникнуть в Зин-Шаласт на более низком уровне.

17-Й УРОВЕНЬ: персонажи должны достичь 17-го уровня в начале обследования Вершины Корысти или как можно скорее после достижения этого места.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ: персонажи должны быть близки к 18-му уровню перед финалом.



ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: В ПОИСКАХ ЗИН-ШАЛАСТА

Зин-Шаласт расположен высоко в Кодарских горах. Он окутан вечной магией, которая по большей части не пропускает тех, кто ищет его легендарные улицы. Границы между мирами здесь тонки, и именно этот аспект привлекал основателей города, поскольку такие условия затрудняют подход к городу, если не знать пути. Тот, кто просто пытается найти город безо всяких наводок, может подняться по одному склону массива Мхар и спуститься с другого, так и не достигнув цели. Тот же, кто ищет его целенаправленно, может провести тут всю жизнь, но так и не добиться успеха.

Мокмуриан обнаружил Зин-Шаласт при помощи книг и карт, найденных в тайной библиотеке под Йоргенфистом. Он запомнил их и уничтожил эти источники информации. Однако следы остались. Персонаж, который исследовал тему Зин-Шаласта в тассилонской библиотеке под Йоргенфистом и получил хороший результат проверки Знания, может узнать многое о местоположении этого города. Также можно допросить пленных в Рунной кузне или изучить их заметки и книги заклинаний. К началу этой главы персонажи должны знать о Зин-Шаласте то, что написано ниже. Если они ещё не получили этой информации, дайте одному из персонажей недостающие намёки при изучении недавно добытой книги заклинаний или, возможно, в разговоре с экспертом по Тассилону — таким как Бродерт Куинк из Сэндпойнта.

- Зин-Шаласт расположен на великом массиве Мхар, в долине у истоков реки Ава.
- Сам массив Мхар, как говорят, служит мостом, ведущим к странным мирам за пределами Голариона.
- Любой, кто найдёт реку Ава, может по ней прийти прямо в Зин-Шаласт.

Проблема в том, что весь этот регион, от реки Ава до вершины массива Мхар, находится в месте, где реальность по краям словно бы изнашивается. Чтобы достичь Зин-Шаласта, персонажам понадобится какой-нибудь проводник — или, в крайнем случае, подробные записи, оставленные тем, кто бывал в Зин-Шаласте прежде.

СОВЕТ БРОДЕРТА

Вероятно, персонажи уже знакомы с Бродертом Куинком, сэндпойнтским экспертом по всему, что касается Тассилона, и говорили с ним о своих открытиях. Это приключение предполагает, что именно к нему они снова обратятся за советом, когда будут искать потаённый город Зин-Шаласт, хотя они также могут попросить совета у других экспертов — от Искателей Магнимара и экстрапланарных оракулов до мудрецов и учёных в собственной группе.

Предположим, что персонажи общались с Бродертом после того, как он помог им в «Адептах Живодера», так что этот старый мудрец может считать персонажей чем-то вроде собственной полевой исследовательской команды. Конечно, если они подтверждают, что Старосвет Сэндпойнта некогда был оружием, придав веса его собственным научным догадкам по поводу первоначального предназначения этих руин, то он очень дружески к ним расположен.

К сожалению, по мнению как Бродерта, так и других исследователей Тассилона, Зин-Шаласт всего лишь легенда. Но всё же, когда персонажи спрашивают его об этом городе, он на минуту задумывается, затем щёлкает пальцами, вспоминая старинный рассказ о двух братьях-дварфах, которые утверждали, что нашли путь туда. Несколько минут порывшись в книгах и свитках, он торжественно достаёт письмо, полученное от Севила Чармза по прозвищу Краснокрыл, автора известной (и собравшей лучшие отзывы) энциклопедии по этому региону Варисии и плато Сторваль, «Эйдолон». Он разрешает персонажам прочесть письмо, но не позволяет забрать его: Краснокрыл — один из любимейших его авторов, а письмо — его личное сокровище. Текст письма приведён в памятке 6-1.

В письме говорится о рискованном предприятии двух братьев-дварфов, Силаса и Каривека Веккерров, которые отправились в Кодарские горы и вроде бы нашли дорогу в Зин-Шаласт. Бродерт провёл собственное расследование и может подтвердить, что Силас и Каривек Веккеры действительно сбежали в горы с изрядной долей инвестированного капитала. В Джандерхофе полагают, что эти дварфы использовали «открытие Зин-Шаласта» для прикрытия аферы, но те, кто знал Веккерров лично, весьма уважали их. Бродерт подозревает, что они действительно нашли Зин-Шаласт и их скрытность была обусловлена скорее необходимостью, чем злым умыслом. Ибо если они нашли этот город, лучше было хранить открытие в тайне, пока они не вернутся с доказательством. Бродерт полагает, что Веккеры погибли в Кодарских горах, и если их базовый лагерь можно найти (на берегах реки Казарон, согласно письму Краснокрыла), то там же можно обнаружить и указания о местоположении города.

ШПИЛИ
ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТАЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРАЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРАЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ МХАРЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ

Моё почтение, господин Куинк!

Ещё раз благодарю вас за тёплые слова и вино. Всегда приятно пообщаться с ценителем моих трудов, особенно начитанным и достаточно образованным, чтобы знать ещё что-то, кроме «Эйдолона». Увы, я не смог достать экземпляр ранних набросков из моего личного архива. Кажется, они погибли, как и мои ранние работы, — сгинули навсегда в бездне времён, а тупые издатели оказались неспособны понять важность работ какого-то молодого Искателя.

К счастью, мой разум столь же ясен, как и в ранние годы моих исследований вашей фантастической родины. Помню вечер, когда я впервые услышал историю о Зин-Шаласте, когда сидел на бревне в варисийском лагере, распивая рубиновую медовуху вместе с очаровательной молодой женщиной. Но, однако, это совсем другая история.

Сказание меня заинтриговало. У всех народов есть легенды о «золотом городе», но в случае Зин-Шаласта у варисийцев нет традиции его поиска. Они считают это место недоброе, запретным. Насколько могу сказать, никто из ваших соотечественников не искал этих руин до начала челийского правления. Но, насколько помню, есть упоминание о двух братьях-дварфах. Кажется, их фамилия была Веккер. Они заявляли, что нашли путь в Зин-Шаласт, и убедили нескольких торговцев из Джандерхофа помочь им основать лагерь в предгорьях на берегах Казарона. Когда дварфы пропали в Кодарских горах, насколько я слышал, обанкротились все их инвесторы, кроме одного, и даже сегодня упоминание Веккеров сопровождается бурным перечнем дварфийских ругательств, если заговорить об этом в тамошних тавернах.

Вместо приложения ранних полных набросков моей работы прошу вас принять подписанный экземпляр «Эйдолона» вместе с этим письмом. Уверен, он будет красиво смотреться на вашей полке.

С пожеланием доброго здравия,
Краснокрыл

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАГИИ

Даже если в группе нет персонажей, способных творить заклинания прорицания, герои спокойно могут найти заклинателей или свитки в Магнимаре, чтобы при помощи магии разыскать Зин-Шаласт. К сожалению, большинство заклинаний прорицания несколько ограничены в эффективности из-за искажения реальности в тени массива Мхар. Используйте результаты таких заклинаний, как божественное откровение и связь с иным планом, чтобы подтолкнуть персонажей в нужном направлении, однако вы не обязаны чётко отвечать на вопросы. Заклинания вроде знания легенд раскрывают всю приведённую в перечне на стр. 312 информацию, как и тот факт, что недавно два брата-дварфа по фамилии Веккер заявляли, что нашли путь в город, но после организации лагеря в Кодарских горах о них больше ничего никогда не слышали.

А. ВЕРШИНА МИРА

Кодарские горы — один из самых грозных и высоких горных краёв Голариона. В мире мало столь же суровых мест, но всё же тут есть жизнь. Суровые условия приводят к появлению опасных чудовищ и могучих героев — здесь выживают лишь сильнейшие. Эти места известны шоанти как Вершина мира.

Приключение предполагает, что персонажи будут искать Зин-Шаласт, поднявшись по реке Казарон, чтобы найти пропавших братьев Веккер и, возможно,

реку Ава, которая, по легендам, выводит к Зин-Шаласту. Как персонажи будут добираться до Кодарских гор — решать им самим. Телепортация вряд ли сработает, пока персонажи не доберутся до самих Кодарских гор и не поймут, куда им идти, но заклинания вроде путешествия с ветром и пути в тених помогут быстрее добраться туда. Конечно, скоростные методы магического путешествия могут пригодиться, когда персонажи доберутся до хижины или даже Зин-Шаласта, но при первом подъёме в запретные горы высоки шансы, что им придётся проделывать этот путь старым добрым способом.

Если персонажи идут вверх по реке Казарон, в точке, отмеченной на карте на стр. 329 буквой «А», каменистые предгорья сменяются действительно пугающими горами. Пока персонажи идут по берегу реки, дорога не слишком сложная, но в конце концов им придётся направиться в сами горы.

Ознакомьтесь с правилами приключений в высоких горах, приведёнными на стр. 461–462 «Основной книги правил». Опасности подъёма в горы и на большие высоты во многих случаях столь же страшны, как и чудовища, с которыми персонажи непременно встретятся в этом приключении, и введение этих препятствий поможет осознать тот факт, что герои находятся действительно в негостеприимных краях. Более того, если игроки осознают, что Кодарские горы опасны, они лучше поймут, почему Зин-Шаласт так долго оставался скрытым от мира.



ЧАСТЬ ВТОРАЯ: ШЁПОТ ВЕТРА

БРАТЬЯ-ДВАРФЫ, СИЛАС И КАРИВЕК ВЕККЕРЫ, ПРИШЛИ В КОДАРСКИЕ ГОРЫ 70 ЛЕТ НАЗАД, ПРИВЛЕЧЁННЫЕ СЛУХАМИ ОБ ОЧЕНЬ БОГАТОЙ ЗОЛОТОЙ ЖИЛЕ. КОГДА ОНИ НАШЛИ ЗОЛОТУЮ РОССЫПЬ В СОСЕДНИХ ЛЕДНИКОВЫХ НАНОСАХ, ОНИ ОТМЕТИЛИ СВОЙ УЧАСТОК И НАЧАЛИ ДОБЫЧУ. КАК ЧАСТО БЫВАЕТ У ДВАРФОВ, ОНИ ДЕРЖАЛИ В ТАЙНЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ ПРИЙСКА, ДАЖЕ ПОСТРОИЛИ ХИЖИНУ В НЕСКОЛЬКИХ МИЛЯХ ОТ УЧАСТКА. НИКТО И ПРЕДСТАВИТЬ НЕ МОГ, НАСКОЛЬКО БЛИЗКО ОНИ НАХОДИЛИСЬ К САМОМУ БОГАТОМУ МЕСТУ В ВАРИСИИ — ЗИН-ШАЛАСТУ.

Силас и Каривек несколько десятков лет разрабатывали прииск, но, понимая, что скоро жила иссякнет, они стали заходить с разведкой глубже в горы, исследуя реки и скалы на предмет признаков, по которым можно найти россыпи для разработки. Их горняцкое искусство и дварфийское упорство оправдали себя — случайно они наткнулись на истоки реки Ава, а также на Зин-Шаласт.

Дварфы успели обследовать лишь самые окраины города, когда им пришлось удирать от группы разъярённых великанов. Но богатство, увиденное ими в городе, решило дело — все мысли о разработке золотоносных месторождений улетучились из головы. Зачем с трудом выкапывать золото из грязных дыр, когда можно просто собирать его с земли? Но Зин-Шаласт оказался далеко не безопасным местом, и дварфы поняли: чтобы наладить добычу как следует, им нужна помощь.

Они вернулись в Джандерхоф, где обратились к нескольким союзам горноработчиков и без огласки получили материалы и финансирование для более глубокого исследования Зин-Шаласта, подтвердив своё заявление странными вещами, которые привезли с собой. Инвесторы попросили Веккеров держать открытие в тайне и дали им в распоряжение большую сумму денег. Братья вернулись на север с небольшой армией горняков, исследователей и наёмников, жаждущих сколотить состояние в Зин-Шаласте.

Но они так и не добрались до Города алчности. Всего через день после того, как они достигли ледника, где был первый прииск Веккеров, конвой накрыло лавиной, которая смела все припасы. Попытка раскопать их привела к гибели ещё семи дварфов. Обратный путь был отрезан, и уцелевшие пошли вперёд, надеясь найти покой, кров и, прежде всего, еду в хижине Веккеров, но, прибыв туда, они обнаружили, что это место разорили кошмарные снежные люди, живущие в горах. Еды не осталось.

Вскоре голод довёл дварфов до отчаяния, а потом и до безумия, и когда Каривек предложил есть своих, чтобы набраться сил и вернуться из гор, воспротивились только его брат Силас и ещё несколько дварфов. Их было слишком мало, и в ярости, порождённой безумием, Каривек и прочие оголодавшие дварфы набросились на них и впервые за месяц как следует поели.

Затем случилось странное. Дварфам такая пища показалась необычно бодрящей. Вернулись ясность ума и силы, с ними и алчность. Они решили не возвращаться,

а идти дальше в горы на поиски Зин-Шаласта. По дороге все, кто отставал, жаловался или имел несчастье окануться самым крупным, шли в пищу, и с каждым разом дварфы ощущали прилив сил. Они не обращали внимания на странный шёпот ветра или на то, что у них чернели от обморожения и отпадали кусками ноги или что они блуждают в горах много дней без цели.

В конце концов остался один дварф — Каривек Веккер. Поскольку есть ему было нечего, он сел на одиноком утёсе над рекой Казарон, и когда голод снова охватил его, он впервые услышал шёпот ветра. Туман перед его взором уплотнился и сложился в некий образ, и когда источник их каннибальской тяги возник в воздухе перед ним, Каривек увидел вендигу, который навёк погибел на всех них. Он попытался в отчаянии броситься с утёса вниз. Вендигу подхватил его и понёс вверх с такой скоростью, что у дварфа оторвались обмороженные ступни, и в конце концов этот злобный дух швырнул его вниз с головокружительной высоты. Прежде чем разбиться, Каривек целую минуту падал вниз в отчаянии и раскаянии.

ХИЖИНА ВЕККЕРОВ

Хотя само место выработок давно уже уничтожено лавиной, хижина братьев стоит и по сей день. Любой, кто зайдёт так высоко по течению реки Казарон, не пропустит хижину, построенную из колотых брёвен, промазанных известковым раствором, с покосившейся крышей из дранки. Брёвнам и дранке уже несколько десятков лет, и они поросли лишайником, что придаёт хижине странное сходство с чем-то живым. Каждое окно размером 2 на 2 фута и имеет двойные ставни, защищающие от холода. Хижина стоит глубоко в долине Кодарских гор, на высоте всего лишь 4 500 футов.

Будучи знакомы с опасностями местной фауны (особенно с кошмарными снежными людьми, с которыми у Веккеров не раз бывали стычки), эти немного параноидальные братья построили хижину на краю 60-футового обрыва. Затем они построили спиральную лестницу и подъёмник с системой лебёдок прямо до хижины от основания обрыва. Лестницу они укрыли в деревянной шахте из тех же брёвен, промазанных известковым раствором, и построили вдобавок маленький сарай у основания, где добытую руду можно было отделять от пустой породы, прежде чем поднимать её в хижину.

Сегодня кошмарные снежные люди и другие местные твари обходят хижину по единственной



причине: десять лет назад тут поселились видения дварфов, сожранных сородичами. Эти видения незлые, но им не нравится, когда кто-то заходит в хижину. Движимые болью и страданиями ужасной смерти, эти видения набрасываются на каждого, кто пытается войти в хижину. Среди них только один дух сохраняет разум, а именно Силас Каривек, но чтобы добраться до него и узнать, как упокоить всех в этой проклятой хижине, персонажам придётся противостоять гневу остальных.

Большинство видений в этом приключении не представляют особой сложности для высокоуровневых персонажей, но они нужны для другой цели. Они существуют скорее для того, чтобы придать приключению атмосферности, показать, к какому ужасному концу может привести неуёмная алчность. Кроме того, видения — отличный способ поведать игрокам историю событий. Когда персонажи завершают первоначальное обследование хижины, они уже знают большую часть мрачных подробностей произошедшего здесь, и узнают они эти подробности интерактивно, что в идеале погружает их в само приключение куда лучше, чем простое зачитывание текста.

Хотя поначалу это вряд ли имеет значение, крепость стен хижины впоследствии играет важную роль в приключении (см. «Осада вендиго» на стр. 325). Стены хижины имеют твёрдость 5, прочность 75 и СЛ ломания 25. У дверей твёрдость 5, прочность 20, СЛ ломания 23 (большинство дверей открываются легко, но некоторые заклинило и для того, чтобы их открыть, придётся приложить усилия — СЛ ломания позволит не просто открыть её, но и попросту сорвать с петель). Двойные ставни имеют твёрдость 5, прочность 20 и СЛ ломания 18.

ОБИТАТЕЛЬ ПУСТОШЕЙ

Вендиго, который не только разрушил надежды Веккеров на славу, но и их самих сгубил, всё ещё обитает в окрестностях, и пришельцев на своей территории он не терпит. Хотя он силен, это опасное потустороннее существо предпочитает воевать с чужаками более хитрыми и страшными способами, оставляя физические атаки на крайний случай. На протяжении этой части вендиго всё больше раздражает присутствие персонажей в этих краях, что выливается по нарастающей в череду следующих мелких событий.

ТАИНСТВЕННЫЙ ВОЙ: вскоре после того, как персонажи замечают хижину Веккеров, слышится жалобный вой вендиго — стонущий, протяжный вопль, похожий на рёв умирающего лося. В первый раз тварь находится более чем в миле и потому не производит эффекта на персонажа, который слышит этот звук при проверке Внимания со СЛ 25. Те персонажи, которые слышат его, могут попытаться совершить проверку Знания (планы) со СЛ 27 и понять, что звук неестественный и, скорее всего, является воплем какого-то потустороннего существа (вой можно идентифицировать как вой вендиго, если результат этой проверки знания превысит требуемую СЛ на 10 или более).

ПОДНИМАЕТСЯ БУРЯ: после активации первого видения вендиго чувствует вторжение персонажей на его территорию и использует *управление погодой*, чтобы вызвать метель. В течение 20 минут после активации первого видения погода постепенно ухудшается, в конце концов превращаясь через двадцать минут в метель. Она длится 4d12 часов — вендиго «перезаряжает» метель каждые 24 часа новым заклинанием *управление погодой*, пока подозревает, что персонажи всё ещё в этом районе.



КОШМАРНЫЕ СНЫ: вендигу наблюдает за хижинкой Веккером издали — если персонажи не постараются держаться скрытно, тварь, узнав о них достаточно, отступает поглубже в горы и сотворяет кошмар на случайного персонажа, пользуясь способностью вторжения в сон. Это не только наполняет сны спящего персонажа кошмарами о том, что он — каннибал, но и подвергает персонажа психозу вендигу (см. стр. 327).

ВЕНДИГО ПРИБЛИЖАЕТСЯ: как только персонажи побеждают привидение Каривека Веккера (см. стр. 324), вендигу снова воет. На сей раз он находится на расстоянии не более мили, и его слышит вся группа (и, возможно, в результате этого они впадают в состояние потрясения). На таком расстоянии успешная проверка Знания (планы) со СЛ 27 позволяет понять, что это вой вендигу.

ВЬЮГА: после второго воя вендигу использует *управление погодой* для создания вьюги — он по возможности поддерживает её в течение следующих нескольких дней в попытке заставить персонажей искать укрытия в хижине Веккером, после чего устраивает осаду хижин, как подробно описано на стр. 325. Правила для вьюги описаны на стр. 472 «Основной книги правил».

Б1 ОТВАЛ (КО 14)



Впритык к обрыву стоит башня из колотых брёвен, поднимающаяся от мастерской на нижнем уровне до хижинки на краю обрыва в 60 футах над ней. Это грубое деревянное сооружение так заросло лишайником, что кажется выступом скалы. К югу от строения ниже находится крутая насыпь, над которой из южной стены строения выступает жёлоб. У основания насыпи высятся груды мелкого чёрного песка, который с годами расплзся полосами. На земле вокруг него ничего не растёт, разве что единственная покосившаяся сосна. Слабые отпечатки следов ведут к дверям мастерской, хотя очевидно, что этим путём никто не ходил много лет.

Груда песка под жёлобом — отвальные отходы после промывки золотой руды в зоне Б5. Чтобы отделить золото от породы, дварфы использовали мышьяковистый раствор. За годы обогащённые мышьяком отходы проникли в почву и уничтожили всю растительность в окрестностях, не считая лишайников и плесени, так пышно разросшихся на самой хижине. Любопытно, что контактирует с этой мелкой чёрной пылью, рискует отравиться мышьяком (см. стр. 591 «Основной книги правил»); если персонажи только трогают его, но не проглатывают, они получают бонус +6 к испытаниям против эффектов яда).

СУЩЕСТВО: два года назад страж и защитник верхней границы лесов почуял здесь яд, когда тот проник в воды реки Казарони и распространился вниз по ней. Этот страж-древень пришёл сюда и попытался устранить убивающую растительность отходы, и хотя ему удалось убрать большую часть отравы с того места, откуда она просачивалась в воду, яд постепенно ослаблял и в конце концов убил его самого — хотя растения обычно невосприимчивы к ядам,

если долго подвергать их воздействию подобного загрязнения, они тоже погибают (хотя и не так быстро).

Со смертью этого благородного создания призраки, населявшие хижину, нашли себе подходящее тело. Вместе с отравой и разложением, ныне поразившим эти места, это привело к тому, что древень на следующую ночь восстал в виде ужасной нежити. Некогда добрая душа ныне вечно терзаема голодом и гневом, и теперь древень с удовольствием убивает любое живое существо, попадающееся ему. Он швыряет переломанные тела убитых на кучу отходов и ждёт новой жертвы. Он прикидывается сухой сосной, которая вот-вот упадёт, и не нападает, пока персонажи не спустятся с насыпи, чтобы осмотреть зону отходов. Однако позже, если одинокий персонаж или пара персонажей выходят с нижнего этажа хижинки, древень тут же пытается их убить прежде, чем они успеют убежать. Он прикапывает жертвы в груде отходов, где их можно обнаружить при успешной проверке Внимания со СЛ 16.

СТРАХ-ДЕРЕВО

ОПЫТ	КО	ПЗ
38 400	14	199

Уникальный, нежить, древень («Бестиарий», стр. 119).
Нейтральная злая гигантская нежить.

Иниц.: -1; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +27.

ЗАЩИТА

КБ: 28, касание 5, врасплох 28 (+23 естественная броня, -1 Лвк, -4 размер).

ПЗ: 199 (21d8+105).

Стойкость +12, **Реакция** +6, **Воля** +15.

СУ: 10/режущее; **Невосприимчивость:** особенности нежити, холод.

Слабые стороны: уязвимость к огню.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +27 (4d6+15 / 19-20 и плесень).

Занимаемое пространство: 20 футов; **Зона досягаемости:** 20 футов.

Особые атаки: затапывание (4d6+22, СЛ 35).

ТАКТИКА

В бою: страх-дерево имеет сверхъестественную способность чутко друидов, следопытов, гномов и прочих существ, связанных с миром природы. В первую очередь он нацеливается на этих врагов. Страх-дерево преследует врагов, пока они остаются в поле зрения, но не следует за ними в хижину (хотя если до врагов можно дотянуться, древень наносит удары сквозь открытые двери и окна).

Боевой дух: страх-дерево сражается, пока не уничтожено.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 41, **Лвк:** 9, **Вын:** —, **Инт:** 12, **Мдр:** 16, **Хар:** 21.

БМА: +15; **МБМ:** +34; **ЗБМ:** 43 (нельзя сбить с ног).

Черты: Жестокий удар, Критическое ошеломление, Критическая точность, Разрушение+, Разрушение++, сметающий удар, Сокрушительный удар, Таран+, Таран++, Уверенное владение оружием (крушащий удар), Улучшенный критический удар (крушащий удар).

Навыки: Внимание +27, Выживание +24, Знание (природа) +22, Проницательность +27, Скрытность +11 (+27 в лесу).

Языки: сильван.

ОС: двойной урон предметам.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Плесень (Экс): ветви страх-дерева покрыты ядовитой плесенью, которая быстро разрастается при контакте с кровью, её нити разрывают плоть любого живого существа, поражённого крушащим ударом, и наносят при этом 1d6 урона Ловкости. Существо, чья ловкость снижается до 0 от этого эффекта, погибает.

СОКРОВИЩА: в дупле древня-нежити скрыты сокровища, которые он скопил за годы. Их можно обнаружить при успешной проверке Внимания со СЛ 20 при обыске ствола древня. Среди сокровищ — большой чёрный опал стоимостью 2 000 зм, потрескавшийся кожаный рюкзак со сломанным геологическим молотком и 43 зм, двенадцать +2 дальнбойных арбалетных болтов и закрытая склянка с горным эликсиром.

52 СКЛАД

У этого помещения крутая покатая крыша. Дверь запирается на замок, но он так заржавел, что рассыпается при проверке Силы со СЛ 12 или после получения 5 урона (твёрдость 6). Внутри находятся пыльные останки некогда процветающего горнодобывающего предприятия. Сгнившие тачки, лопаты, кирки, мешки для руды, промывочные лотки и жёлоба для отделения пустой породы свалены в кучу. Все они сгнили до непригодности, а после покрылись толстым слоем инея.

53 НИЖНИЙ ВХОД

В этой комнате простой дощатый пол. На востоке находятся широкие двустворчатые двери, рядом с ними рваная занавесь прикрывает другой выход. Сухие половицы кажутся крепкими, поскольку были все эти годы укрыты от влияния стихий.

Внешняя дверь в комнату заперта. Замок проржавел, но ещё крепкий — от ржавчины его даже труднее вскрыть (проверка Механики со СЛ 33, твёрдость 8, прочность 20, СЛ лома 25).

Эта комната служила безопасным входом, куда братья могли приносить руду, полученную при разработке. Двери на востоке также заперты, хотя замок не заржавел и может быть открыт при успешной проверке Механики со СЛ 30.

54 ХРАНИЛИЩЕ



За занавеской находится пустая маленькая комната. У дальней стены стоит деревянная койка с грубым соломенным матрасом и потёртым одеялом. Пара старых рабочих башмаков, покрытых засохшей грязью, до сих пор стоит под койкой.

Когда с прииска доставлялась очередная партия руды, братья Векеры не любили оставлять её без присмотра, пока она не будет убрана в кладовую. До этого они днём и ночью работали в сепараторной комнате, но даже при крепком dwarфийском телосложении порой требовался отдых.

Когда такое случалось, один из братьев спал здесь, чтобы не залезли воры и не стащили золото.

СОКРОВИЩА: в левом башмаке спрятан +3 тычковый кинжал. Яд, некогда покрывавший клинок, давно высох и осыпался, оставив лишь слабое (и безвредное) обесцвеченное пятно на металле.

55 СЕПАРАТОРНАЯ (КО 8)



Воздух в этой комнате, долго простоявшей закрытой, гнилостный. Утёс служит для неё задней стеной. Квостокупол плавно поднимается на высоту 5 футов. Пол покрыт пылью и обломками камня, кругом большие медные баки. Несколько зубил и орудий для дробления камня лежат



СТРАХ-ДЕРЕВО



ШПИЛИ
ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ МХАР

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ

на покосившихся деревянных столах. Из груды обломков прямо под отверстием торчит рукоять лопаты. Две пары грязных от долгого использования толстых кожаных перчаток длиной по локоть висят на крючках у северных дверей.

Братья Веккеры привозили на тачках породу с приска для отделения золотой руды от пустой породы. Они использовали мышьяковистый раствор для химического разделения минералов. Золото перевозили наверх для хранения. Оставшуюся пустую породу сбрасывали лопатами через решётку в южной стене, которая выходила в жёлоб для сброса отходов в зоне Б1. Решётка защёлкивается с этой стороны, и её можно легко открыть (как укреплённую деревянную дверь), но железные прутья нельзя оторвать от рамы, перекрывающей доступ снаружи.

Вся комната сильно загрязнена мышьяковистыми отходами, особенно груды песка и обломков на полу. Любый, кто взаимодействует с этим материалом, упав в него или просто находясь в этой комнате с открытой раной, подвергается отравлению от высокой концентрации мышьяка (см. зону Б1).

ВИДЕНИЕ: у Веккеров золота хватило бы, чтобы обеспечить себя продовольствием на несколько лет, но купить его было негде — эта ирония судьбы угнетала Силаса в последние дни его жизни, прежде чем его убил собственный брат. Его призрак, всё ещё одержимый голодом, появляется в этой комнате в том виде, в каком он был в лучшие времена, — лысеющий дварф с несколькими шрамами на лице и пышной бородой, разделённой на двое золотыми кольцами. Когда персонажи впервые заходят в эту комнату, в углу шевелится какая-то тень.

Когда видение появляется, тень исчезает и становится виден Силас, сидящий на корточках в юго-восточном углу комнаты, спиной к двери. Он загребаёт горстью золотой песок с земли близ жёлоба. Когда Силас оборачивается, его борода блестит от золота, золото стекает вместе со слюной из его рта, и он говорит: «Вы должны это попробовать! Это так... сладостно!» С этими словами он запихивает в рот ещё одну пригоршню золота и глотает. Конечно, «золото», которое он ест, — загрязнённые мышьяком отходы.

ДВАРФ-ЗОЛОТОГЛОТ

ОПЫТ	КО	ПЗ
4800	8	16

Принципиальное нейтральное видение (вся зона Б5).
УЗ: 8.

Обнаружение: Внимание СЛ 10 (чтобы заметить призрачную фигуру Силаса, сидящую на корточках в углу).

ПЗ: 16; Условие: приближение; **Перезарядка:** 1 минута.

Действие: слова Силаса действуют аналогично заклинанию *массовое внушение*; любой, кто слышит его, должен пройти испытание Воли со СЛ 19, чтобы противостоять

порыву подобрать и съесть горсть загрязнённой мышьяком пыли с пола. Видение в этом случае усиливает и так смертоносный эффект мышьяка — любой, кто ест его, должен пройти испытание Стойкости со СЛ 20 против эффекта отравления мышьяком. Силас смотрит на того, кто ест, и когда жертва чувствует, что яд растекается по его организму, Силас уменьшается, становится чахлым, а затем с красной вспышкой разлетается на куски плоти и костей размером с отбивную. Мгновением позже он исчезает — но лишь на минуту, затем появляется снова.

Б6 ЛЕСТНИЧНАЯ ШАХТА (КО 8)

Описание этой зоны зависит от того, входят ли персонажи снизу или сверху. Последующее описание предполагает, что персонажи заходят снизу. Если они входят из зоны Б7, корректируйте описание соответствующим образом.

Деревянные стены этой затхлой шахты примыкают к камню обрыва на востоке. Крепкая с виду деревянная лестница с перилами начинается внизу этой шахты и спиралью по часовой стрелке поднимается вверх. Наверху лестница теряется во мраке, как в затхлой древней башне. Сверху петлями свисает толстая цепь, её звенья тихо позвякивают, когда порыв ветра проникает сквозь стены. В деревянных стенах нет окон. К восточной стене у двери прислонена перевернутая тачка.

Братья Веккеры построили эту закрытую лестницу, чтобы обезопасить подъём к хижине. Огромная корзина для руды висит в зоне Б7 — её спускали на цепях на лебёдке, чтобы поднимать золото, собранное в сепараторном помещении. На тачке подвозили золото к корзине.

Лестница поднимается на 60 футов в зону Б7. Она прочная и в хорошем состоянии, невзирая на возраст. На высоте 50 футов устроена ловушка. Братья Веккеры деактивировали ловушку в зоне Б11 или при необходимости просто перепрыгивали через активизирующие ступеньки.

СУЩЕСТВО: как только переворачивающиеся ступеньки активизируются (или прямо перед тем, как персонажи готовы покинуть комнату), духи, населяющие хижину, проявляют себя, оживляя цепи, свисающие с потолка. Цепи скручиваются, как огромные змеи, обвивая друг друга, и угрожающе раскачивают корзину с рудой. Сама цепь занимает только одну 5-футовую клетку, но её зона досягаемости позволяет компенсировать этот недостаток.

ОДЕРЖИМАЯ ЦЕПЬ

ОПЫТ	КО	ПЗ
3200	7	52

Усиленный живой предмет («Бестиарий», стр. 140, 295).
Нейтральная крупная конструкция.

Иниц.: +1; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание:** -3.





ШПИЛИ ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ МХАР

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 10, врасплох 19 (+10 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 52 (4d10+30).

Стойкость +1, Реакция +2, Воля -2.

Защитные способности: твёрдость 10; **Невосприимчивость:** особенности конструкций.

Слабые стороны: одержимый.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +11 (1d8+8 и захват).

Занимаемое пространство: 5 футов; **Зона досягаемости:** 60 футов.

Особые атаки: сдавливание (1d8+12).

ТАКТИКА

В бою: одержимая цепь поднимает любого, кого сдавливает, на вершину шахты и в следующем раунде сбрасывает его после попытки (возможно, успешной) нанести ему во втором раунде урон сдавливанием.

Боевой дух: одержимая цепь сражается, пока не будет уничтожена.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 26, **Лвк:** 12, **Вын:** —, **Инт:** —, **Мдр:** 5, **Хар:** 5.

БМА: +4; **МБМ:** +13 (+17 при захвате); **ЗБМ:** 24 (нельзя сбить с ног).

ОС: элементы конструкции (быстрый, дополнительный удар, захват, металлический, одержимый, сдавливание).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Одержимый (Экс): цепь одержима призраками и в результате получает урон от позитивной энергии, как если бы она была нежитью. Её можно обнаружить при помощи заклинания *обнаружение нежити*.

ЛОВУШКА: участок лестницы с ловушкой находится на высоте 50 футов над полом зоны Б6. Если положить любой вес на одну из трёх ступеней, эта секция лестницы и перил опрокидывается наружу, сбрасывая любого, стоящего на ней, в центральный лестничный колодец. Перевернутые ступеньки и перила можно вернуть в первоначальное положение при помощи потайного рычага в зоне Б11.

ПЕРЕВОРАЧИВАЮЩИЕСЯ СТУПЕНЬКИ

ОПЫТ	КО
1 600	5

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 27; **Механика:** СЛ 25.

Условие: давление; **Обход:** потайной рычаг в зоне Б11;

Перезарядка: вручную.

Действие: 50-футовое падение (5d6 урона от падения); испытание Реакции со СЛ 20 для избегания урона.

57 ЧЕРДАК БАШНИ



В этой тёмной отвесной шахте нет окон. Тяжёлая лебёдка, привинченная к балкону, поддерживает ржавые цепи, что идут через блок, установленный на крыше шахты; на них висит тяжёлая железная корзина. Тяжёлые деревянные упоры прибиты к полу на краю балкона, и на них лежит колесо тачки.

Здесь Веккеры поднимали наверх золото для хранения. Лебёдка до сих пор работает, хотя чрезвычайно заржавела, и с её помощью можно поднять сюда корзину от пола зоны Б6, если только одержимая цепь не уничтожена (подъём или опускание корзины не пробуждает цепь). Полную корзину можно поднимать со скоростью 10 футов за действие движения при успешной проверке Силы со СЛ 15 на каждые 10 футов; пустая корзина не требует проверки Силы. Рядом лежит 10-футовая жердь с железным крюком на конце. С её помощью дварфы открывали и закрывали закрытые ставнями окна и подтягивали корзину с рудой к балкону, где её содержимое можно было пересыпать в тачку. Окна, в отличие от большинства прочих в хижине, закрыты ставнями изнутри. Успешная проверка Внимания со СЛ 30 позволяет обнаружить искусно скрытую дверцу в зону Б13.

58 КРЫЛЬЦО (КО 5)



Выход из хижины выводит на грубое крыльцо с топорно сработанными перилами. Короткая лестница спускается на землю на севере. Края козырька украшены десятками черепов животных, включая медведей, оленей, туров и прочих. Поддерживающие козырёк столбы и внешний край перил увешаны оленьими рогами. Рядом с дверью выходит наверх каменная труба печи. Пара расколотых брёвен установлена на крыльце вместо лавок.

Братья Веккеры пополняли тщательно охраняемые припасы любой дичью, которую могли добыть. Среди трофеев нет ничего особенного. На доске над дверью видна выцветшая, но ещё разборчивая надпись на дварфийском: «Горнодобывающая компания Веккеров». Передняя дверь не заперта, но её заклинило, так что нужна успешная проверка Силы со СЛ 18, чтобы её открыть.

ВИДЕНИЕ: пусть каждый персонаж совершит проверку Внимания, когда группа достигнет этой зоны. Какими бы ни были результаты, скажите игроку с самым высоким результатом, что он чувствует что-то странное здесь, словно за ним наблюдают. Можете даже сказать, что он видит вдалеке, на пределе видимости, на востоке гуманоидный силуэт, ковыляющий по снегу. Это проявление присутствия Силаса Веккера, когда он пытался сбежать от обезумевших от голода сородичей. Через раунд после этого Силас проявляется во всей силе, как только замечает персонажей.

ПОЛУСЪЕДЕННЫЙ ДВАРФ

ОПЫТ	КО	ПЗ
1 600	5	10

Принципиальное нейтральное видение (северные 15 футов зоны Б8).

УЗ: 5.

Обнаружение: Внимание СЛ 25 (чтобы заметить стоящего вдалеке гуманоида, повернувшегося к группе).

ПЗ: 10; **Условие:** приближение; **Перезарядка:** 1 день.

Действие: дварф (тот же, которого персонажи видели в зоне Б5), ковыляя, выходит из снега. Глаза его

полны ужаса, одежда превратилась в лохмотья, из нескольких порезов капает кровь. Завидев персонажей, он кричит: «Бегите! Спасайтесь! Они сожрут вас!» С этими словами дварф снова бежит в снег. Все персонажи в области должны пройти испытание Воли со СЛ 20, чтобы не поверить, что все остальные члены группы — каннибалы, готовые напасть. В случае провала в течение 1d6 раундов персонаж охвачен паникой — он бросает все предметы, которые были у него в руках, и пытается во весь дух бежать прочь от соратников. Персонажи, которые таким образом слепо бегут в снег, каждый раунд имеют шанс в 50% сорваться с края обрыва и упасть с высоты 60 футов.

59 ВХОД



В этой простой комнате перед дверью лежит рваный коврик, затоптанный грязными следами, рядом с дверью — шаткий стул. Проём на юге завешен толстым одеялом.

Дверь можно запереть на засов, даже скобы есть, но самого засова нет.

610 РАЗДЕВАЛКА



В этой маленькой комнатке душно и темно. Два проёма завешены одеялами. У южной стены — деревянная скамья, под которой стоят разномастные поношенные башмаки. Над скамьей на крючках висит пыльная одежда.

Здесь дварфы-горняки снимали грязную одежду, чтобы поддерживать в хижине хоть видимость чистоты. Под скамьей — шесть пар высохших и потрескавшихся кожаных башмаков, все на дварфов. Обувь — от горных башмаков с крепкими подметками до высоких болотных сапог, чтобы мыть золото в холодных горных речках. Среди одежды — промасленные кожаные дождевики, подбитые мехом зимние куртки, грязные рабочие комбинезоны и куртки. Всё это пошито на дварфов и по большей части попорчено молью и плесенью.

СОКРОВИЩА: под дождевиками скрыт (требуется проверка Внимания со СЛ 10) прислонённый к стене +2 камнем убийцы конструкций, много лет назад купленный у шоанти.

611 СПАЛЬНЯ



Пол здесь застелен большой вытертой шкурой лося. Ещё одна, побитая молью, завешивает вход в маленький чулан. Окно выходит на юг. По толстому стеклу южного окна идёт трещина. У северной стены у двери стоят нары, на одной из стоек висит старая куртка с прохудившимися на локтях рукавами. Койки накрыты простыми соломенными матрасами, в ногах — груды толстых сбившихся одеял. Старый металлический

угольный ящик стоит на одном из лежаков в качестве грелки для ног. На стойке у западной стены висит арбалет, два топора и лёгкий деревянный щит. Под ними большой кожаный сундук. На стропилах висит фонарь.

Здесь спали братья Векеры. Здесь нет ничего ценного, оружие и щит испорчены и бесполезны. В кожаном сундуке только самые обычные предметы кожаной одежды, пара предметов для ухода за собой и различные маленькие вещицы работы шоанти. Один из незанятых колышков оружейной стойки на самом деле является рычагом, перезаряжающим или деактивирующим ловушку в зоне 66. Его можно обнаружить при успешной проверке Внимания со СЛ 20.

У треснувшего окна осталось всего 2 прочности. Завешенный чулан на самом деле отхожее место с деревянным сиденьем и старым ржавым ведром. На маленький крючок насажено несколько обрывков бумаги. При рассмотрении понятно, что это какие-то плакаты из Корвосы примерно 70-летней давности. Братья Векеры не особо любили читать, но любой клочок бумаги сохраняли для других целей.

612 ЧУЛАН



Здесь крепкие полки, на которых до сих пор лежит всякий хлам, накопившийся за годы проживания.

Здесь можно найти под слоем пыли и засохшего крысиного помёта всевозможное барахло для уборки хижин и горных работ. Ничего особо ценного здесь нет, но можете подкинуть сюда пару обычных предметов, как, например, снегоступы или трутница.

613 ХРАНИЛИЩЕ

Стены и двери этой комнаты в два раза толще. Потайная дверь заперта, и для её открытия требуется успешная проверка Механики со СЛ 35. Иначе стены этой комнаты имеют твёрдость 5, прочность 150 и СЛ ломания 35.



Семь больших холщовых мешков стоят у северной стены этой маленькой комнаты, на западе — маленький стол и стул. На столе лежит гробсбук в кожаной обложке.

В гробсбуке находятся несколько подробных карт регионов, в которых братья копали золото, и указаны все их точки отбора проб и копи. Приведены замечания по поводу окупаемости приисков — похоже, все они были не особо богатыми. Несколько страниц ближе к концу вырваны — там были заметки братьев о местоположении Зин-Шаласта. Силас вырвал их, когда понял, как важно это открытие, запомнил всё, а затем сжёг страницы.

СОКРОВИЩА: здесь Векеры хранили золото после отделения его от пустой породы в здании внизу и транспортировки наверх. Дверь громко скрипит, когда её открывают (это сделано специально, чтобы Векеры могли



ШПИЛИ ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ МХАР

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ

узнать о проникновении воров). Внутри стоят семь холщовых мешков. Пять набиты золотым песком и стоят 1 000 зм каждый. В двух последних — золотые самородки, и стоят эти мешки 2 500 зм каждый. Каждый мешок весит 40 фунтов. За одним из мешков спрятан ларчик с 14 неограниченными драгоценными камнями, найденными братьями. Каждый самоцвет стоит 50 зм.

Б14 ЖИЛАЯ КОМНАТА (КО 8)



Эта комната явно была основным жилым помещением и кухней. В юго-восточном углу расположены каменный очаг и камин с железным крюком, на котором над решёткой подвешен котёл. Остальная комната в жутком состоянии — дрова, кухонная утварь, кастрюли и сковородки разбросаны. На северной стене криво висит картина с изображением двух суровых dwarфов перед огромным лосем. Стены, пол и опрокинутая мебель — в застарелых потёках крови, но трупов нет.

Здесь братья Векеры ели и проводили то немного свободное время, что у них было. Dwarфы на картинке явно родственники — это Силас и Каривек Векеры. Картина написана много лет назад в Джандерхофе, где братья позировали перед чучелом лося, чтобы увековечить охотничьи подвиги в Кодарских горах. Персонажи, которые видели призрак Силаса в различных местах хижины, тут же узнают его. Беспорядок и кровь — всё, что осталось после страшной драки, вспыхнувшей в этой комнате, когда Каривек и его сторонники сочли каннибализм единственным выходом. Схватка выплеснулась на крыльцо и уступ скалы довольно быстро, но падальщики давно растащили её последствия.

ВИДЕНИЕ: пока персонажи обследуют эту комнату, они начинают ощущать слабые позывы голода. Без предупреждения эти позывы переходят в полномасштабные приступы мучительного голода и нечестивое желание полакомиться товарищами. Хотя эти приступы быстро проходят, урон разуму более длителен.

ПРИСТУПЫ КАННИБАЛИЗМА

ОПЫТ	КО	ПЗ
4 800	8	16

Хаотичное злое видение (вся зона Б14).

УЗ: 8.

Обнаружение: проверка Мудрости со СЛ 18 (чтобы заметить внезапные позывы неестественного голода).

ПЗ: 16; Условие: приближение; **Перезарядка:** 1 день.

Действие: когда подкатывает приступ голода, все персонажи в комнате должны пройти испытание Стойкости со СЛ 20, иначе получают 10d6 несмертельного урона от внезапного фантомного голода. Вместе с этим ненасытным чувством приходит ощущение, что утолить голод можно только плотью других персонажей. Любой персонаж, получивший урон от голода, должен затем пройти испытание Воли со СЛ 20, чтобы не получить 2d6 урона Мудрости, когда его охватывает приступ каннибализма, ставя на грань безумия.

Б15 КУХОННЫЙ ЧУЛАН (КО 14)

Дверь в эту комнату тяжёлая, её заклинило, так что требуется проверка Силы со СЛ 15 чтобы её открыть.



В этой комнате с голым полом со стропил свисает ряд крючьев. Окно в дальней стене выходит на обрыв и, в отличие от прочих окон хижины, не прикрыто ни стеклом, ни ставнями, только крепкой железной решёткой. У стены лежит груда костей высотой в 4 фута — судя по виду, dwarфийских.

Dwarфы использовали эту комнату как холодильник. В любое время года, кроме самого разгара лета, здесь было прохладнее всего и мясо с прочими съестными припасами дольше не портились. Частая решётка окна, видимо, не пускала внутрь вредителей, разве что мух да комаров в самые жаркие летние месяцы, к тому же закалённые dwarфы не были особенно разборчивы в еде.

Кости — останки четырёх dwarфов, включая Силаса Веккера, которые были убиты и съедены около десяти лет назад. Исследование останков при успешной проверке Лечения со СЛ 20 показывает, что кости были обглоданы дочи́ста и во многих местах поцарапаны и изгрызены зубами dwarфов.

ВИДЕНИЕ: первого, кто обследует кости, ждёт сюрприз — на одной из костей он видит своё собственное украшение: кольцо на фаланге пальца, ожерелье на рёбрах или пояс на костяных бёдрах. С этим приходит убеждение, что это его собственные обглоданные кости. Мгновением позже этот персонаж окружён круговоротом теней, когда привидения съеденных мертвецов пытаются добавить к своему числу ещё и персонажа.

ГОЛОДНЫЕ МЕРТВЕЦЫ

ОПЫТ	КО	ПЗ
38 400	14	20

Хаотичное злое видение [вся зона Б15].

Обнаружение: Внимание СЛ 25 (чтобы услышать всё нарастающий шёпот и булькающие стоны голодных мертвецов).

ПЗ: 20; Условие: касание; **Перезарядка:** 1 минута.

Действие: наблюдатели видят, как преследуемый видением персонаж начинает бешено трястись, словно его хватают и таскают по комнате незримые руки. В то же время на теле жертвы появляются кровавые раны от невидимых зубов. Преследуемый персонаж видит, что он окружён десятком истощённых, но фантастически сильных dwarфов, которые пытаются сожрать его заживо. Привидения совершают 10 проверок атаки против персонажа с бонусом +15; каждый уку́с наносит 2d6+7 урона с критическим диапазоном 19–20. Если у персонажа окажется –10 ПЗ, то от него остаётся окровавленный, дочи́ста обглоданный скелет в одежде.

СОБЫТИЕ 1: ГОЛОДНОЕ БЕШЕНСТВО (КО 15)

Когда персонажи закончат обследование хижины, они наверняка смогут восстановить по кусочкам то, что случилось здесь более 10 лет назад, но, к сожалению,

они обнаруживают, что в этом месте нет ничего, что указывало бы на местоположение Зин-Шаласта. Источник этой информации, привидение Силаса Веккера, ещё должно показаться — но до того неупокоенные духи, населяющие хижину, готовят ещё одно, последнее нападение. К моменту, когда оно начнётся, погода за окном должна постепенно ухудшаться — если персонажи удосужатся выглянуть наружу в любой момент обследования хижины, скажите им, что начался тихий снегопад. Когда вы начнёте событие, снегопад становится сильным, как описано на стр. 471 «Основной книги правил».

Это последнее видение куда сложнее, чем те, что были привязаны к конкретным комнатам, — это событие из нескольких стадий, которое следует разгравывать в определённой степени подобно бою, развивающемуся по строгому сценарию. Видение может начаться в любой момент по вашему желанию — предпочтительно после того, как персонажи уже испытают большую часть призрачных видений хижины, но прежде, чем им покажется, что они всё уже исследовали. Если персонажи решат провести в хижине ночь, событие начинается вскоре после того, как они улягутся. Правда, высокоуровневые персонажи имеют доступ к телепортации и прочим эффектам, и высок шанс, что у вас не будет возможности устроить это последнее событие в глухой ночи. В этом случае попытайтесь сделать видение кульминацией обследования хижины Веккеров — возможно, сразу после того, как персонажи переживут последнее видение, или сразу после того, как они обнаружат потайную кладовую в зоне Б13.

ВИДЕНИЕ: это видение начинается довольно безобидно. Персонажи слышат странные звуки откуда-то из хижины, свидетельствующие о том, что герои здесь не одни. Звуки становятся всё громче, пока не создаётся впечатление, что целая армия незримых вопящих безумцев вырвалась на волю. Это устойчивое видение существует 11 раундов, следуя описанному порядку действий. Позвольте персонажам каждый раунд совершать действия по желанию; действия видения всегда происходят с инициативой 10.

ГОЛОДНОЕ БЕШЕНСТВО

ОПЫТ	КО	ПЗ
51 200	15	67

Хаотичное злое устойчивое видение (хижина Веккеров и местность вокруг в радиусе 30 футов от внешних стен хижины).

УЗ: 15.

Обнаружение: Внимание СЛ 25 (чтобы услышать стук где-то в хижине).

ПЗ: 67; **Условие:** время; **Перезарядка:** нет.

Действие: это устойчивое видение следует описанному ниже сценарию по раундам. Видение начинает действительно причинять вред на пятый раунд. Его нельзя нейтрализовать, и ему нельзя нанести урон. Первые четыре раунда — своеобразное предупреждение о том, что грядёт.

Раунды 1–3: позвольте всем персонажам сделать проверку Внимания со СЛ 25. При успехе персонаж слышит тихий стук в нижней части хижины, вероятно во внешнюю дверь зоны Б3, словно какой-то путник ищет укрытия от бури. Персонажам в нижних помещениях хижины или в лестничном колодце нужно совершить успешную проверку Внимания со СЛ 10, чтобы услышать этот стук. Стук продолжается 3 раунда; за это время персонажи могут спуститься и посмотреть, кто бы это мог быть. Попытки рассмотреть, что там снаружи, бесполезны из-за хлопьев снега, если только персонажи не находятся на расстоянии 5 футов, но и тогда они не увидят никого, кто бы мог стучать.

Раунд 4: странный стук замолкает на 1 раунд.

Раунд 5: хижину внезапно заполняет громкий треск и звук удара молота, стены начинают содрогаться и стонать, словно всё сооружение отсоединилось от стены утёса и скользит вниз. Каждый ход, пока персонаж остаётся в области действия видения, он должен совершать проверку Акробатики со СЛ 15; при провале персонаж не может двигаться в этот раунд. При провале на 5 или больше персонаж расплывается. Распластаный персонаж в зоне Б6 падает с лестницы.

Раунд 6: грохот продолжается, но теперь краем глаза можно заметить слабые образы изголодавшихся dwarфов. Каждый персонаж внезапно ощущает приступ мучительного голода и должен пройти испытание Стойкости со СЛ 15, чтобы не получить 4d6 несмертельного урона и 1d4 урона Выносливости от жуткого голода.

Раунд 7: теперь слышны голоса. По большей части это мучительные крики, но то и дело можно уловить обрывки слов вроде «едят нас...», или «не позволяйте ему...», или «как хочется есть...». Грохот продолжается, но теперь голодные призраки, кажется, впервые замечают персонажей. Каждый персонаж должен пройти испытание Воли со СЛ 18 — при провале персонаж становится одержим, а привидения словно бы втекают в его тело. Одержимость вызывает потерю 1d6 Мудрости и имеет дополнительные последствия в раундах 8–10.

Раунд 8–10: последние три раунда этого сложного видения стены продолжают трястись и всё так же слышен грохот. Одержимые персонажи не должны совершать проверок Акробатики, чтобы двигаться. Они делают всё возможное, чтобы неодержимые персонажи стали беспомощными или потеряли сознание, при помощи любых средств. Если одержимый персонаж находится рядом с беспомощным неодержимым персонажем и ему не угрожает никакой другой неодержимый персонаж, он пытается совершить добивающий удар по беспомощному персонажу наиболее подходящим для этого оружием. Если одержимый персонаж находится рядом с мёртвым персонажем, он ест его и больше ничего не делает, если только его не атакуют.

Раунд 11: с внезапной встряской безумство прекращается. Одержимые персонажи немедленно обретаю



ШПИЛИ ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ МХАР

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ

контроль над собой. Любой персонаж, который ел соратника, должен пройти испытание Воли со СЛ 20, осознав свой поступок. В случае провала он дополнительно теряет 2d4 Мудрости из-за кошмарного откровения. По вашему выбору персонажи, потерявшие много Мудрости от этого нападения, могут стать безумными (см. стр. 250 *GameMastery Guide*). В самой хижине нет и следов происходившего, помимо того, что устроили сами персонажи. Через несколько раундов перед персонажами, наконец, появляется Силас Веккер, как описано ниже.

СОБЫТИЕ 2: МОЛЬБА ПРИВИДЕНИЯ

Голодное бешенство резко заканчивается не потому, что неупокоенные духи успокоились, но потому, что один из них сохранил остатки разума. Это дух Силаса Веккера, и ему требуется около минуты, чтобы собрать силы и утихомирить духов, — так же как его злобным собратьям требовалось время, чтобы проявить себя. Как только Силас набирает силу, все привидения исчезают, кроме одного.

Силас Веккер — тот самый дух, которого персонажи могли встретить в других местах хижины. Это лысеющий дварф с тёмной густой бородой. Черты его лица странно неясны — например, у него нет глаз, и когда он говорит, его губы едва шевелятся. Духу очень трудно поддерживать образ, и он может делать это очень недолго. Пока он говорит, от него отпадают и исчезают куски плоти, пока в конце он не превращается в кроваво-красное пятно, исчезая навсегда.



Вы... вы живые? И вы не голодны? А... я чувствую алчность в вашей крови. Вы ищете Город алчности. Остановитесь, или кончите, как я. Холодными. Мёртвыми. Съеденными. Но я подозреваю, что вас не отговорить. Знайте же, что мне ведом путь в Зин-Шаласт. Я могу показать его вам, но только если вы доставите ко мне моего брата. Он умер на обрыве в горах в миле на север от хижины. Я ощущаю его душу, всё ещё голодную, безумную. Принесите мне его кости, чтобы я мог примириться с ним. Как только он успокоится, я покажу вам путь и обрету покой...

У духа Силаса не хватает сил, чтобы долго поддерживать разумный разговор, и уж точно не хватит на то, чтобы рассказать больше. Передав персонажам просьбу, дварф исчезает, съеденный полностью. Он и прочие видения хижины после этого остаются в покое в течение недели. Если до окончания этого срока кости Каривека не добыты, видения берутся за старое в указанном порядке.

СОБЫТИЕ 3: ГОЛОДНОЕ ПРИВИДЕНИЕ (КО 16)

Тело Каривека лежит на выступе высокой горы над последней шахтой, которую разрабатывали братья перед тем, как наткнулись на Зин-Шаласт. Конечно, можно найти это место при помощи заклинаний прорицания, но персонажи, лишённые такой возможности, должны

снова обратиться к грассбуху в зоне 513. В нём указано местоположение последней шахты Веккеров, находящейся у основания скалы высотой 2 000 футов, в миле к северу от хижины. Остатки некогда натоптанной тропы между шахтой и хижинной ещё сохранились, и по ней можно пройти при проверке Выживания со СЛ 25. Иначе до трупа Каривека придётся идти по нехоженой, неровной горной местности.

Сама скала почти отвесная, и, к счастью, на ней немного участков, подходящих под описание искомого выступа. К сожалению, это означает, что крутизна самой скалы представляет собой серьёзное препятствие для персонажей, не умеющих летать, телепортироваться или каким-либо другим способом преодолевать такие подъёмы. Скалу обдувает сильный ветер, поверхность её обледенела, так что для подъёма придётся делать многократные проверки Лазания со СЛ 30.

Нужный уступ находится у вершины горы. На юго-востоке и северо-западе уступ переходит в карниз шириной 5 футов, становясь посередине плоским и широким. Уступ каменистый и неровный, покрыт осколками камня и завалами и считается пересечённой местностью. Более того, присутствие неупокоенного духа Каривека приводит к появлению густого тумана, который снижает видимость до 1 фута. Туман стекает с вершины скалы на 30 футов ниже уступа, так что персонаж, который не умеет видеть сквозь туман, двигаясь через клетку, прилегающую к краю, должен успешно пройти испытание Реакции со СЛ 15, чтобы не споткнуться и не упасть с высоты 2 000 футов.

Неподалёку от восточного края уступа в тумане виднеются несколько могильных плит. Незадолго до смерти Каривека охватило раскаяние — он осознал всю мерзость своих деяний и каннибализма, что ранее меркли перед лицом голода, — и эти могильные камни, на каждом из которых написано имя дварфа (включая имя его брата Силаса) были попыткой в последний миг искупить вину. Несмотря на десяток могильных камней, здесь лишь одно тело, да и то не захоронено.

СУЩЕСТВА: тело Каривека Веккера лежит возле давно остывшего кострища на восточной части уступа, промёрзшее на холодном горном ветру до состояния камня. Труп до сих пор в стёганом доспехе, но сам он в жутком состоянии. У него не только переломаны кости, словно он падал с огромной высоты, но его ноги представляют собой почерневшие культы там, где ступни отгорели.

При жизни Каривек был одарённым и предприимчивым горняком — они с братом стали своеобразной легендой в Джандерхофе благодаря страсти искать золото в самых опасных местах. Каривек мог бы спокойно жить ближе к дому и использовать свои навыки, но его неуёмный дух никогда не давал ему осесть где бы то ни было. Теперь этот самый дух обитает здесь, превращённый голодом и чувством вины в опасное привидение.

Среди различных способностей, которые Каривек обрёл, превратившись в привидение, есть способность привлекать существ с холодным подтипом и манипулировать ими. В настоящее время здесь обитает огромный

ледяной червь, привлечённый сверхъестественной способностью Каривека управлять холодом. Он служит привидению стражем. Эта огромная тварь ждёт под слоем плотного льда и снега в середине уступа и вырывается наружу, атакуя губительным дыханием, как только замечает, что какое-то живое существо подошло к уступу.

Привидение Каривека не проявляется, пока к его телу не прикасаются или пока ледяной червь не атакует. В этот момент он вылетает из тумана и нападает. После смерти рот Каривека превратился в клыкастую пасть, из которой стекают струи крови, исчезающие в тумане прежде, чем коснутся земли. Хотя он бестелесен, исходящий от него холод оставляет бахрому инея на любой поверхности, близ которой он проходит, — например, заиндевевшие отпечатки рук на стенах, когда он минует их.

КАРИВЕК ВЕККЕР

ОПЫТ	КО	ПЗ
51 200	15	161

М, привидение, дварф, умелец 15 («Бестиарий», стр. 226). Нейтральная злая средняя нежить (бестелесный, холодный).

Иниц.: +6; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание:** +26.

ЗАЩИТА

КБ: 22, касание 17, врасплох 20 (+5 броня, +2 Лвк, +5 отражение).

ПЗ: 161 (15d8+90); быстрое исцеление 10.

Стойкость +12, **Реакция** +7, **Воля** +13; +2 против заклинаний и псевдозаклинаний.

Защитные способности: бестелесность, возрождение, сопротивление проводимой энергии +4; **Невосприимчивость:** особенности нежити, холод

Слабые стороны: уязвимость к огню.

АТАКА

Скорость: полёт 30 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: тлетворное касание +13 (атака касанием, 15d6 и 2d6 урона холодом), свирепый укус +13 (атака касанием, 3d6+7 / 18–20, кровотечение [1d8], 1d6 урона Хар и Вын).

Особые атаки: подчинение заледеневших, пожиратель плоти, телекинез (СЛ 22).

Псевдозаклинания (УЗ 15; концентрация +20):

Неограниченно — *подчинение чудовища* (СЛ 24; влияет только на существ с холодным подтипом, не являющихся потусторонними существами).

ТАКТИКА

В бою: Каривек применяет *телекинез*, чтобы сбрасывать с края уступа нелетающих врагов. Он сосредотачивает атаки в ближнем бою на врагах покрупнее — у них на костях мяса побольше. Если он видит, что ледяной червь почти погиб и окружён врагами, он пытается убить червя тлетворным касанием, чтобы вызвать у того предсмертную агонию, зная, что почти не получит от этого урон.

Боевой дух: как только Каривек вступает в бой, он сражается, пока не будет уничтожен, зная, что возродится через несколько дней.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: —, **Лвк:** 14, **Вын:** —, **Инт:** 13, **Мдр:** 14, **Хар:** 20.

БМА: +11; **МБМ:** +13; **ЗБМ:** 28 (32 против сбивания с ног и тарана).

Черты: Внушительная стойкость, Двужильный, Живучесть, Улучшенная инициатива, Стальная воля, Стальная воля+, Эксперт (Внимание), Эксперт (Профессия [рудокоп]).

Навыки: Внимание +26 (+28 при обнаружении странностей в каменной кладке), Выживание +17, Знание (география) +19, Знание (природа) +19, Лазание +18, Полёт +10, Профессия (рудокоп) +26, Ремесло (бронник) +19, Ремесло (кузнец) +19.

Языки: всеобщий, великаний, дварфийский.

ОС: заледеневший мертвец.

Снаряжение: +4 стихийный+ стёганный доспех (устойчивость к холоду).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Возрождение (Св): пока его кости не принесут в хижину Веккеров, привидение Каривека возрождается через 2d4 дня после уничтожения.

Заледеневший мертвец (Св): Каривек имеет холодный подтип из-за того, что умер в этом мёрзлом месте. Пока он находится в области, где температура ниже точки замерзания (как на этом уступе), он получает быстрое исцеление 10.

Подчинение заледеневших (Св): гибель Каривека от рук сверхъестественной холодной злобной сущности (вендиго) дала ему власть над всеми тварями, не являющимися потусторонними существами и обладающими холодным подтипом. Привидение может использовать *подчинение чудовища* неограниченно против любого существа холодного подтипа, не являющегося потусторонним существом, как псевдозаклинание, но неспособен удерживать контроль одновременно над несколькими существами.

Пожиратель плоти (Св): став перед смертью жертвой коварной болезни вендиго, Каривек сохраняет часть этого недуга в самом своём бытии. При успешном критическом ударе при атаке свирепым укусом привидение отрывает кусок плоти жертвы и поедает его (плоть становится призрачной и исчезает), при этом цель теряет 1d6 Выносливости и Харизмы (испытание Стойкости со СЛ 22 отменяет эффект).

Свирепый укус (Св): Каривек может нанести критический удар укусом при 18–20. Его клыки становятся твёрдыми и острыми как бритва, проникая сквозь плоть и игнорируя броню, что позволяет ему атаковать укусом как атакой касанием. Каривек добавляет 1,5 модификатора Харизмы к урону свирепого укуса. Раны, причиняемые свирепым укусом, глубоки и кровоточат, нанося 1d8 урона от кровотечения.

УСИЛЕННЫЙ ЛЕДЯНОЙ ЧЕРВЬ

ОПЫТ	КО	ПЗ
25 600	13	200

[Pathfinder RPG Bestiary 2, стр. 126, 292]

Нейтральный огромный волшебный зверь (холодный).

Иниц.: +9; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +19.

ЗАЩИТА

КБ: 31, касание 13, врасплох 26 (+18 естественная броня, +5 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 200 (16d10+112).

Стойкость +17, **Реакция** +15, **Воля** +12.

Невосприимчивость: холод.

Слабые стороны: уязвимость к огню.

АТАКА

Скорость: 30 футов, рытьё 10 футов.

В ближнем бою: укусы +27 (4d10+17 и 4d6 урона холодом).

Занимаемое пространство: 15 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Особые атаки: губительное дыхание (60-футовый конус, 15d6 урона холодом, Реакция СЛ 25, ½ урона, применяется раз в час), предсмертная агония, трель.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 35, **Лвк:** 20, **Вын:** 25, **Инт:** 2, **Мдр:** 20, **Хар:** 15.

БМА: +16; **МБМ:** +30; **ЗБМ:** 45 (нельзя сбить с ног).

Черты: Боевые рефлексy, Бойня, Задержание, Сокрушительный удар, Стальная воля, Уверенное владение оружием (укус), Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +19, Скрытность +8 (+16 в снегах и льдах); **Модификаторы народа:** +8 к Скрытности в снегах и льдах.

ОС: холод.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Предсмертная агония (Св): когда ледяной червь убит, он наносит во взрыве радиусом 100 футов 12d6 урона холодом и 8d6 колющего урона (испытание Реакции со СЛ 25 снижает урон вдвое). СЛ испытания зависит от Выносливости ледяного червя.

Трель (Св): в качестве действия полного хода ледяной червь может издать странную трель, которая действует на всех существ в радиусе 100 футов. Существа должны пройти испытание Воли со СЛ 20, чтобы не быть замороженными, пока червь продолжает издавать трель (ледяной червь может поддерживать трель, концентрируясь). Как только существо успешно проходит испытание или же освободилось от эффекта, оно не может подпасть под эффект трели того же ледяного червя в течение 24 часов. Трель является звуковым эффектом, воздействующим на разум. СЛ испытания зависит от Харизмы червя.

Холод (Св): тело ледяного червя испускает жуткий холод, позволяя ему наносить дополнительные 4d6 урона холодом с помощью укуса. Любое существо, которое наносит урон ледяному червю безоружным ударом или естественным оружием, получает 1d6 урона холодом за каждое попадание. Существо, которое ледяной червь взял в захват или взявшее ледяного червя в захват, получает 4d6 урона холодом за каждый раунд, пока захват продолжается.

СОКРОВИЩА: на тело Каривека до сих пор надет +4 стихийный+ стёганный доспех (устойчивость к холоду), но остальное его снаряжение давно пропало.

РАЗВИТИЕ: как только персонажи побеждают привидение, вендиго воет и напускает вьюгу, как указано ранее.

СОБЫТИЕ 4: ОСАДА ВЕНДИГО (КО 17)

Как только персонажи побеждают Каривека и забирают его останки, им остаётся только вернуться в хижину Веккеров. К сожалению, сделать это сложнее из-за нарастающего гнева вендиго. Это жуткое потустороннее существо недовольно тем, что персонажи вмешались в его каннибальские дела, и решает наказать их — в идеале заставить стать чудовищами. Персонажи уже слышали его вой как минимум раз, когда впервые подошли к хижине, и один из них даже мог видеть насланные тварью кошмары. Пока герои возвращаются в хижину, вендиго снова воет,



КАРИВЕК ВЕККЕР



ШПИЛИ
ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ МХАР

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ



затем насылает вьюгу, чтобы замедлить продвижение персонажей и в идеале перехватить их на открытой местности во время возвращения в хижину с останками Каривека.

Когда персонажи возвращаются в хижину с костями Каривека, всё строение наполняет странное ощущение спокойствия. Даже завывание вьюги кажется приглушенным и притихшим. Как только персонажи приносят кости в зону **Б14** (или в любую зону, где перед ними явился Силас и попросил об услуге), Силас Веккер появляется снова с выражением печали и прощения на лице. Но Каривек ещё не совсем готов примириться с братом. Это привидение-каннибал тоже появляется, его кости рассыпаются прахом, который складывается в призрачное воплощение. Два привидения молча смотрят друг другу в лицо, словно между ними происходит поединок воли, пока тонкие струйки эктоплазмы и дуновения призрачной энергии вырываются и обвиваются друг вокруг друга.

Силасу достаточно 10 минут, чтобы успокоить брата. К сожалению, вендиго чувствует попытку примирения и неминуемую потерю шедевра и быстро решает сделать что-то с хижинкой и персонажами внутри неё.

СУЩЕСТВО: вендиго сначала не атакует персонажей напрямую, предпочитая психологическую атаку. Если он застает их снаружи во время вьюги, то преследует их, путешествуя с ветром, то и дело обретая физическую форму, чтобы совершать атаки в полёте против отставших и отделившихся от группы.

Как только персонажи возвращаются в хижину, вендиго начинает действовать более осязаемо. Чудовище берёт хижину в осаду, колотя по стенам и крыше мощными когтями в попытке проломить её и добраться

до находящихся внутри жертв. Если оставить вендиго в покое, он может использовать способность вторжение в сон против примиряющихся братьев, снова наполнив их каннибальскими стремлениями и безумием. Силас на 10 минут превратится в голодное привидение (используйте те же параметры, что и для Каривека) — если такое случается, персонажи должны убить вендиго, а потом победить обоих восстановившихся привидений, прежде чем Силас сможет вновь попытаться примириться с братом.

ВЕНДИГО

ОПЫТ	КО	ПЗ
102 400	17	279

(Pathfinder Bestiary 2, стр. 281).

Хаотичное злое крупное потустороннее существо (местный, холодный).

Иниц.: +13; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, слепозрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +26.

ЗАЩИТА

КБ: 32, касание 18, врасплох 23 (+14 естественная броня, +9 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 279 (18d10+180); регенерация 15 (огонь).

Стойкость +21, **Реакция** +22, **Воля** +11.

СУ: 15/холодное железо и магия; **Невосприимчивость:** холод, ужас; **УкМ:** 28.

Слабые стороны: уязвимость к огню.

АТАКА

Скорость: полёт 120 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: укус +26 (2d8+9 / 19-20, 4d6 урона холодом и захват), 2 удара когтями +26 (2d6+9 / 19-20 и 4d6 урона холодом).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.



ШПИЛИ
ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ МХАР

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ

Особые атаки: вой, вторжение в сон, психоз вендиго, раздирание [2 удара когтями, 1d8+13, 4d6 урона холодом и 1d4 урона Хар].

Псевдозаклинания (УЗ 18; концентрация +25):

1 / день — кошмар (СЛ 22), управление погодой (как друид).

ТАКТИКА

В бою: вендиго предпочитает нападать на одинокие цели, но не отступает и перед несколькими врагами. Он фокусирует атаки сначала на самых слабых с виду врагах или противниках без брони, и, если ему удастся схватить существо, он взлетает в воздух минимум на 200 футов, прежде чем сбросить врага на каменистую землю, после чего возвращается к хижине, чтобы покончить со всеми, кто ещё внутри. Если он понимает, что персонажи сильны в ближнем бою, он использует атаки укусом в комбинации с Атакой в полёте, чтобы в ближнем бою его атаквали меньше. Персонажи, которые используют огонь, становятся самой главной целью вендиго.

Боевой дух: когда у вендиго остаётся меньше 40 ПЗ, он использует путешествие с ветром, чтобы сбежать в горы (по возможности прихватив с собой какого-нибудь персонажа), — в ближайшее время он явно не станет пытаться вернуть себе власть над здешними местами.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 29, **Лвк:** 29, **Вын:** 31, **Инт:** 26, **Мдр:** 20, **Хар:** 24.

БМА: +18; **МБМ:** +28 (+32 при захвате); **ЗБМ:** 47.

Черты: Атака в полёте, Критическая точность, Критическое утомление, Молниеносная реакция, Мультиатака, Убедительность, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (удар когтями), Усиленная способность (вой).

Навыки: Акробатика +27, Блеф +28, Внимание +26, Выживание +23, Дипломатия +9, Запугивание +29, Знание (география, магия, природа, религия) +26, Знание (планы) +29, Колдовство +26, Полёт +33, Проницательность +26, Скрытность +26.

Языки: акло, великий, всеобщий; телепатия 1 миля.

ОС: недышащий.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ:

Вой (Экс): три раза в день в качестве основного действия вендиго может отчаянно взвыть. Вой слышно на милю вокруг. Любое существо, услышавшее вой, должно пройти испытание Воли со СЛ 28, чтобы не впасть в потрясение. Существа в 120 футах паникуют в течение 1d4+4 раундов, а существа в 30 футах цепенеют от страха на 1d4 раунда. Это эффект, воздействующий на разум. СЛ испытания зависит от Харизмы вендиго.

Вторжение в сон (Св): когда вендиго использует псевдозаклинание кошмар, жертва также поражается психозом вендиго.

Недышащий (Экс): это существо не дышит и потому невосприимчиво к эффектам, требующим дыхания (например, вдыхание яда); это не даёт существу невосприимчивость к облакам или газам, не требующим дыхания.

Психоз вендиго (Св): проклятие — кошмар или путешествие с ветром; Испытание: Воли со СЛ 26; Скрытый период: 1 минута; Частота: 1 / день; Действие: потера 1d4 Мдр (минимум Мдр 1); Лечение: 3 испытания подряд.

Когда Мудрость жертвы достигает 1, она разыскивает представителя своей расы, чтобы убить его и съесть. Сделав это, жертва бежит прочь и через 1d4 раунда взмывает в небо с такой скоростью, что ступни её истлевают до обгорелых обрубков. Превращение в вендиго занимает 2d6 минут, пока жертва путешествует с ветром по небу. Как только превращение завершено, жертва, по сути, умирает и замещается новым вендиго. Истинное воскрешение, чудо или желание могут вернуть жертву к жизни, однако это не уничтожает нового вендиго. СЛ испытания зависит от Харизмы вендиго.

Путешествие с ветром (Пс): если вендиго обездвиживает схваченного противника, он может попытаться использовать псевдозаклинание путешествие с ветром вместе с жертвой. В этом случае вендиго автоматически проходит все проверки концентрации для использования путешествия с ветром. Если жертва не сумела противостоять заклинанию, вендиго взмывает в небеса вместе с ней. Каждый раунд жертва может пройти новое испытание Воли со СЛ 23, чтобы вновь стать материальной, но в таком случае жертва падает вниз, если не может летать. В итоге вендиго оставляет жертву где-нибудь в поле во многих милях от того места, откуда её забрал. Существо, путешествующее с ветром вместе с вендиго, подвергается психозу вендиго. СЛ испытания зависит от Харизмы вендиго.

РАЗВИТИЕ: если вендиго побеждён или его прогнали, Силас выигрывает немой поединок с братом за 10 минут, после чего привидение Каривека вздыхает и расслабляется. Его зубы становятся нормальными, снова появляются стопы, и он исчезает. Силас поворачивается к персонажам. На сей раз на его лице спокойствие и еле заметная печаль. Прежде чем исчезнуть, он обращается к персонажам с предостережением.



Вы спасли моего брата. Вы спасли меня. Мне бы отблагодарить вас, забрав знание о пути в Зин-Шаласт с собой в небытие, но я чувствую, что в вас по-прежнему горит желание узреть эти золотые руины. Что же, ищите путь на страницах моего гротеска, и да хранит вас Тораг в дни грядущей тьмы...

С этими словами Силас тоже исчезает. В этот момент в воздухе возникают несколько листов бумаги и медленно падают на пол. Это пять пропавших страниц гротеска Силаса из зоны Б13, и на них в подробностях описана дорога в Зин-Шаласт.

РАЗВИТИЕ: если партия упокоила Веккерров прежде, чем вендиго сумел преобразить Силаса, дайте персонажам 51 200 опыта.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: НА ВЕРШИНЕ МИРА

КАК ТОЛЬКО ПЕРСОНАЖИ ДОБЫВАЮТ ВСЕ НЕДОСТАЮЩИЕ СТРАНИЦЫ ГРОССБУХА ВЕККЕРОВ, В ИХ РУКАХ ОКАЗЫВАЕТСЯ НЕВЕРОЯТНОЕ СОКРОВИЩЕ. ДОРОГА В ЗИН-ШАЛАСТ БЫЛА БЫ ТЯЖЁЛЫМ ИСПЫТАНИЕМ ДАЖЕ БЕЗ ВЛИЯНИЯ ИНЫХ РЕАЛЬНОСТЕЙ И СБИВАЮЩИХ С ТОЛКУ ЭФФЕКТОВ БЛИЗОСТИ ЛЕНГА — ПРИ ВСЁМ ЭТОМ МОЖНО БЫЛО БЫ ПОЛАГАТЬСЯ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО НА УДАЧУ В ПОИСКАХ ЗАТЕРЯННОГО ГОРОДА АЛЧНОСТИ. И УДАЧА УЛЫБНУЛАСЬ ВЕККЕРАМ ДЕСЯТЬ ЛЕТ НАЗАД, КОГДА ОНИ ВПЕРВЫЕ ОБНАРУЖИЛИ РУИНЫ. ЗАНИМАЯСЬ ПОИСКАМИ МЕСТ ДЛЯ ШАХТ.

Согласно указаниям Веккеров, персонажи прежде всего должны продолжать идти вверх по течению реки Казарон, пока не найдут второй приток. В грассбухе эта река обозначена как легендарная река Ава, но там же написано, что извилистый путь в Кодарских горах — не для слабых духом. У реки нет проходимых берегов, и при подъёме ещё выше в горы сама река часто превращается в водопад до 300 футов высотой. Воды реки Ава ледяные, но сама река никогда не замерзает. Когда персонажи идут вверх по течению реки, воздух становится разреженным, а небо наливается густой синевой. От реки Казарон до точки прямо к югу от Ледяных туманов (где персонажи переходят на более крупную карту «Окрестности Зин-Шаласта») они поднимаются на высоту более 15 000 футов над уровнем моря — правила и рекомендации, как вести приключение в этих негостеприимных краях, см. в разделе по путешествиям в горах и на больших высотах на стр. 461–462 «Основной книги правил».

В конце концов персонажи достигают истока реки Ава — края мёрзлых болот, окутанных дымкой из ледяных кристалликов. Это место называется болотом Ледяных туманов. Но даже там герои не видят никакого намёка на разрушенные шпили Зин-Шаласта. Страницы грассбуха говорят, что персонажи должны воздерживаться от пищи и ждать полнолуния, после чего остальной путь будет им понятен, поскольку здесь находится граница потустороннего влияния Ленга на Голарион. Здешние создания пугливы, и за исключением магически подчинённых животных, верных зверей и фамильяров ни одно животное по своей воле не пойдёт в этот регион, обозначенный на карте окрестностей Зин-Шаласта. Особенно чувствительные разумные создания также могут ощущать присущую этим местам «неправильность» — любой персонаж, совершивший успешную проверку Мудрости со СЛ 20, чувствует себя в этих местах неуютно, его гнетёт ощущение тревоги и опасности. Эти ощущения не имеют игрового эффекта, но должны заставить персонажей быть настороже.

Любой, кто пытается войти в этот регион, должен успешно пройти испытание Воли со СЛ 25 или неосознанно и без намерения сделать крюк и выйдет снова в район Кодарских гор, где нет влияния Ленга. Это искривление реальности влияет на любые способы как-то отметить пройденную местность, даже если персонажи воспользуются верёвкой, — всё вокруг перемещается

настолько незаметно, что исследователь, проваливший испытание Воли, просто выходит с другой стороны региона, даже не пересекая пространства внутри. Персонаж, успешно прошедший испытание Воли после входа в этот регион, не получает дополнительных штрафов, пока не попытается уйти, — ощущение неправильности из-за близости Ленга остаётся постоянным.

Персонаж под эффектом *защиты от хаоса* получает бонус +2 к этому испытанию Воли. *Истинное зрение* позволяет персонажу приходить и уходить по желанию, игнорируя испытание. Оказавшись внутри этой зоны, персонаж не должен поддерживать *истинное зрение*, пока не захочет покинуть регион — в этом случае он должен успешно пройти испытание Воли со СЛ 25, чтобы не осознать, что искажение работает и в обратную сторону и, в какую бы сторону он ни пошёл, он постоянно возвращается в самое сердце региона. Персонаж, который пытается *телепортироваться* в этот регион (или из него), должен совершить успешную проверку УЗ со СЛ 30, или заклинание не срабатывает.

Немагические способы очищения тела и разума и облегчения пути в Зин-Шаласт тоже существуют — на такой способ случайно наткнулись братья Веккеры, когда разбили лагерь на границе региона у нынешнего истока реки Ава в поисках новых россыпей. Они на неделю продлили экспедицию и были вынуждены урезать рацион. Любой, кто получает несмертельный урон от голода у истока реки Ава во время полнолуния, может совершить проверку Внимания со СЛ 15, чтобы заметить нечто вроде призрачного следа реки Ава, уходящего наверх в горы к его первоначальному истоку, положение которого изменилось после геологического сдвига в регионе. Как только персонаж замечает эту призрачную реку, он может легко идти по ней, пока продолжает голодать; путь по призрачной реке (обозначенный штриховой линией на карте окрестностей Зин-Шаласта) в конце концов приводит персонажей к Нижнему городу Зин-Шаласта — но прежде им придётся пройти через самые опасные места.

В КОРОЛЕВА ЛЕДЯНЫХ ТУМАНОВ (КО 16)

Призрачная река Ава ведёт по частично замёрзшим болотам Ледяных туманов. Некогда здесь было озеро, но его затянуло илом в результате нескольких извержений во времена падения Тассилона, в результате чего и возникло это коварное и уникальное высокогорное болото. Воды Ледяных туманов постоянно то замерзают,



ШПИЛИ
ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРА

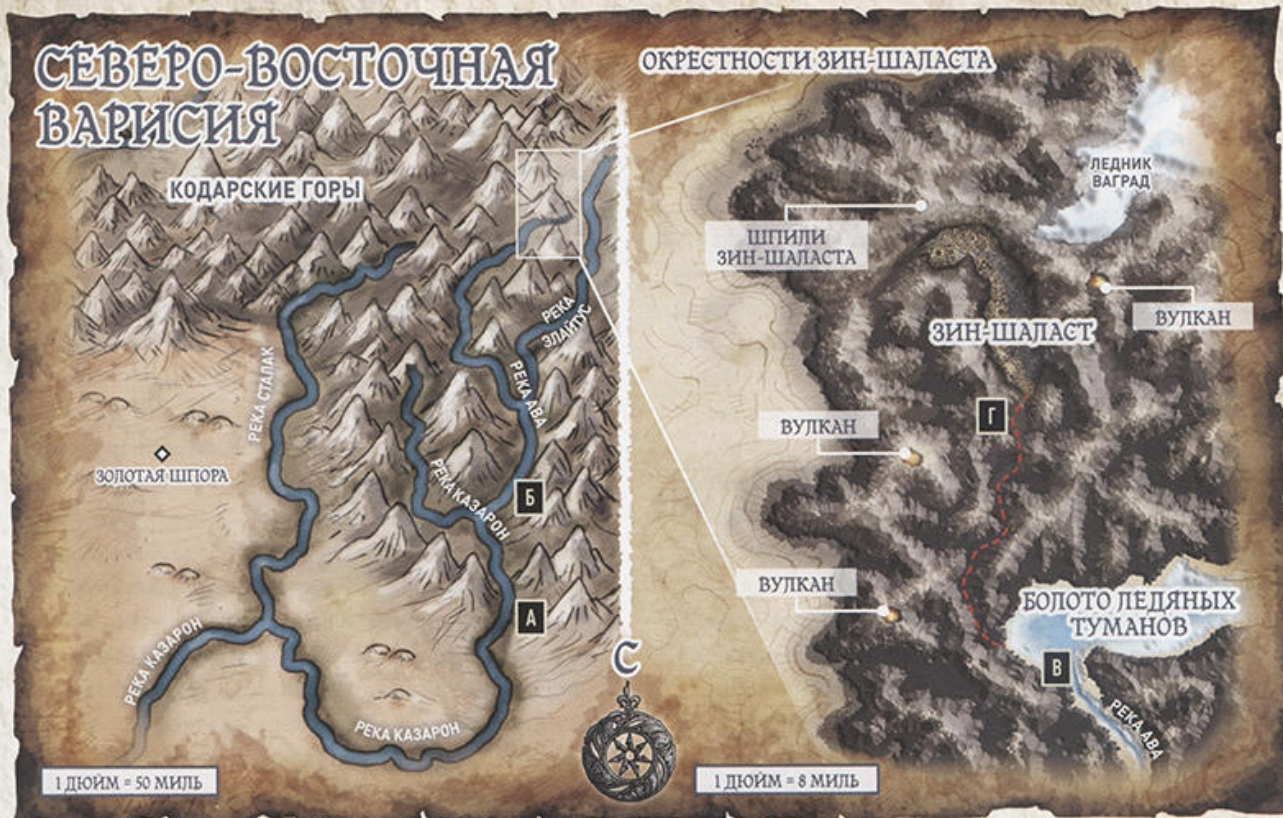
КАРТА ВТОРАЯ:
СЕВЕРО-ВОСТОЧНАЯ
ВАРИСИЯ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ МХАР

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ



то подтаивают, высота и скрытая вулканическая деятельность создают затянутый туманом замёрзший регион, состоящий из воды и полос мёрзлой грязи. Здесь ничего не растёт, кроме тонких странных бледных грибов и лепёшек плавучего лишайника, покрывающего и скрывающего глубокие провалы замерзающей воды. Весь регион окутывает леденящая аура морозной напасти.

Болото Ледяных туманов испещрено бугорками твёрдого грунта и торчащих камней. Осторожный путник может двигаться по топи, не проваливаясь в воду, но это требует, чтобы кто-то в группе совершал успешную проверку Выживания со СЛ 25 раз в час. При провале случайный член отряда проваливается через тонкий лёд в ледяную воду глубиной 1d10×10 футов. Существо, попавшее в воду таким образом, получает 3d6 урона от холода в раунд — дыра, сквозь которую он проваливается, замерзает всего через 1d4 раунда.

Персонаж, который пытается вытащить кого-либо из дыры, должен совершить успешную проверку Акробатики со СЛ 15, чтобы самому не провалиться. Одинокая жертва может попробовать выбраться из дыры, совершив проверку Лазания со СЛ 20, а затем проверку Акробатики со СЛ 15, чтобы не свалиться назад прежде, чем достигнет твёрдой почвы. Болото примерно 2 мили в ширину, но из-за коварной природы пешие путешественники передвигаются со скоростью, равной 10% от обычной.

СУЩЕСТВО: кроме случайных летающих существ (вроде драконов или птиц Рух), мало кто живёт в студёных водах Ледяных туманов. Одним из исключений является капризный дух природы — ледяная нимфа по имени Свевенка. В один прекрасный момент перехода по топи она появляется перед персонажами в виде прекрасной эльфийки с длинными тёмными волосами, бледно-лиловой кожей и удлиненными ушками и конечностями.

Она пристально наблюдает за ними в образе выдры и нападает, только если они неуважительно относятся к болоту. Если кто-то из персонажей ведёт себя особенно шумно или оскорбительно, она пытается немного поддразнить его, наложив на него заклинание *губительный полиморф*. Она атакует персонажей только тогда, когда они откровенно ругают её болото или дурно реагируют на её шуточный *губительный полиморф*.

Но, если среди персонажей есть те, кто помог успокоить истерзанный дух Майрианы в «Расправе на Крюковой горе», Свевенка узнает их — особенно если персонаж до сих пор сохранил вдохновение Майрианы. Майриана была двоюродной сестрой Свевенки, и смерть её глубоко ранила сердце ледяной нимфы. Свевенка узнала о том, что персонажи помогли упокоить Майриану, от разнообразных знакомых-фей, и когда она встречает их здесь, у себя дома, она показывает им и говорит о своём родстве с Майрианой. В благодарность Свевенка рассказывает персонажам, что в этих краях не всё нормально и что лучше им не идти дальше на север.

Если персонажи рассказывают нимфе о планах напасть в Зин-Шаласт и сразиться с Карзугом, она задумывается и немного волнуется. Хотя она и не хочет оставлять любимую топь без защиты, она предлагает помощь, сообщая персонажам, что это место может стать для них спасительной гаванью, если они захотят. Она даже поможет им заклинаниями. Свевенка знает немало о регионе, и если персонажи попросят совета, она может рассказать им о великанах, ламиях и кошмарных снежных людях, живущих в Зин-Шаласте. Она также рассказывает им о близости региона к Ленгу и о поле, преграждающем путь к пику массива Мхар. Она подозревает, что обитатели Зин-Шаласта создали поле для защиты города и что у них должен быть

какой-то магический способ проходить сквозь него, но это всего лишь её догадки.

Наконец, она рассказывает персонажам о скрытниках Зин-Шаласта — потомках первоначальных жителей города, которые всё ещё живут в руинах. Свевенка знает, что среди скрытников есть относительно мирные (и менее сильные) «Выжившие» и кровопийцы-прихвостни Потаённого зверя — твари, с которой Свевенка уже сражалась. Она предлагает персонажам найти кого-нибудь из Выживших, чтобы узнать побольше о городе, поскольку вряд ли какая другая фракция Зин-Шаласта захочет помочь им.

СВЕВЕНКА

Опыт	КО	ПЗ
76 800	16	256

Ж, ледяная нимфа, друид 8 («Бестиарий», стр. 206; *Advanced Bestiary*, стр. 150).

Хаотичное нейтральное среднее потустороннее существо (водяной, изменённая фея, холодный, экстра-планарный, элементарь).

Иниц.: +8; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +25.

Аура: ослепительная красота (30 футов, СЛ 27), холодная аура (10 футов, СЛ 28).

ЗАЩИТА

КБ: 35, касание 28, врасплох 26 (+5 естественная броня, +8 Лвк, +9 отражение, +1 уклонение, +2 щит).

ПЗ: 256 (16 КЗ; 8d8+8d8+184).

Стойкость +27, **Реакция** +25, **Воля** +27; +4 против фей и эффектов, нацеленных на растения.

Защитные способности: неподвластный природе; **СУ:** 10/холодное железо; **Невосприимчивость:** особенности элементарей, холод; **Устойчивость:** огонь 20.

Слабые стороны: уязвимость к огню.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 20 футов.

В ближнем бою: +3 кинжал +21/+16 (1d4+2 / 19–20, 1d6 урона холодом и паралич).

Особые атаки: ледяной выброс, ледяное касание, ледяное тело, природный облик 3 / день, шокирующий взгляд.

Псевдозаклинания (УЗ 8; концентрация +14): 1 / день — дверь в пространстве.

Подготовленные заклинания (УЗ 15; концентрация +21):

8 — жуткое иссушение^{сф} (СЛ 24), палец смерти (СЛ 24).

7 — быстрый яд (СЛ 20), излечение, морозный шар^{сф} (СЛ 23).

6 — барьер для жизни, быстрая дубовая кожа, высшее рассеивание магии, конус холода^{сф} (СЛ 22), путешествие сквозь растения.

5 — вызов грозы (СЛ 21), губительный полиморф (СЛ 21), единение с природой, исцеление критических ранений (2), ледяная буря^{сф}.

4 — власть над водой^{сф}, исцеление тяжёлых ранений (3), пурга, хождение по воздуху.

3 — вызов молний (СЛ 19), дыхание под водой^{сф}, исцеление серьёзных ранений (2), подчинение животного (СЛ 19), тушение.

2 — кошачья грация, ледяной металл (СЛ 18), медвежья стойкость, низшее восстановление, облако тумана^{сф}, порыв ветра, устойчивость к стихии.

1 — исцеление лёгких ранений (4), непроглядный туман^{сф}, приворот (животное) (СЛ 17), разговор с животными.

0 (неограниченно) — божественное наставление, вспышка (СЛ 16), первая помощь, починка.

^{сф} заклинание сферы; **Сфера:** лёд.

ТАКТИКА

Перед боем: Свевенка сотворяет на себя дубовую кожу, медвежью стойкость и кошачью грацию прежде, чем появиться перед персонажами.

В бою: первым делом Свевенка сотворяет барьер для жизни. Она полагается на это заклятие, чтобы не давать врагам втянуть её в ближний бой, пока она призывает существ и использует против врагов дистанционные заклинания. Если врагам удастся вовлечь её в ближний бой, она приобретает природный облик свирепого медведя и продолжает бой.

Боевой дух: Свевенка сражается, пока у неё не останется менее 25 ПЗ, после чего она убегает, используя путешествие сквозь растения, чтобы появиться на другой стороне Ледяных туманов. Она старается больше не сталкиваться с персонажами.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 8, **Лвк:** 26, **Вын:** 30, **Инт:** 16, **Мдр:** 23, **Хар:** 28.

БМА: +10; **МБМ:** +9; **ЗБМ:** 37.

Черты: Быстрое заклинание, Живучесть, Подвижность, Природная магия, Стремительность, Уворот, Усиленная способность (ослепительная красота), Фехтование. **Навыки:** Акробатика +32, **Внимание** +25, **Выживание** +8, **Дрессировка** +28, **Знание (природа)** +24, **Изворотливость** +27, **Лазание** +12, **Плавание** +18, **Проницательность** +25, **Скрытность** +27.

Языки: всеобщий, силван.

ОС: вдохновение, в лесу как дома, неземная грация, повелитель льда, понимание животных +31, связь с природой (сфера льда), тайные тропы, чувство природы.

Снаряжение: +3 кинжал, тиара безграничной мудрости +2, кольцо силового щита, среднее кольцо устойчивости к огню.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Ледяной выброс (Св): неограниченно в качестве действия полного хода Свевенка может создать вокруг себя круг скользкого льда в облаке диаметром 20 футов. Лёд остаётся в области сотворения, постепенно тая в зависимости от окружающей температуры. Вход в клетку со льдом требует двойных затрат передвижения, а СЛ испытаний Акробатики и Лазания в этой области повышается на 5.

СВЕВЕНКА



ШПИЛИ
ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ МХАР

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ

Ледяное касание (Св): касание Свевенки наносит 1d6 урона холодом. Её атаки металлическим оружием наносят дополнительно 1d6 урона холодом. Любый, кто получает этот дополнительный урон, должен пройти испытание Стойкости со СЛ 28 или будет парализован на 1d4 раунда. СЛ испытания зависит от Выносливости Свевенки.

Ледяное тело (Экс): Свевенка на ощупь ледяная. Любое существо, которое совершает естественную атаку или безоружный удар по ней, получает 1d6 урона холодом. Существо, взявшее Свевенку в захват, также получает этот урон вдобавок к урону от холодной ауры.

Повелитель льда (Экс): Свевенка получает бонус +1 (боевой дух) ко всем проверкам атаки и урона, если её противник касается льда. Она никогда не поскользывается на льду и не скользит по нему, если только не захочет этого, а также может лазить по покрытым льдом поверхностям, словно на неё действует заклинание *паучьи лапы*.

Холодная аура (Св): Свевенка источает ауру холода радиусом в 10 футов. Любое существо, вошедшее в область её действия, получает 2d6 урона холодом в раунд (испытание Стойкости со СЛ 28 уменьшает урон вдвое). Свевенка может в качестве свободного действия приостановить или возобновить действие этой способности. СЛ испытания зависит от Выносливости Свевенки.

НАГРАДА: если персонажи подружатся со Свевенкой и получат её помощь и совет, дайте им столько опыта, как если бы они победили её в бою.

Г ВЕЛИКАНЫ-ЧАСОВЫЕ (КО 16)

В этой точке призрачной реки к её водам выходит древняя дорога, вымощенная плитами с лёгким золотым отливом. Дорога уходит на север к Зин-Шаласту — с этого момента у персонажей есть нормальная дорога, и им больше не надо ориентироваться по призрачным водам реки Ава. Дорога 100 футов в ширину, порой покрыта льдом, но в целом это приятная плоская поверхность, по которой удобно идти.

СУЩЕСТВА: небольшой группе нейтральных злых облачных великанов под предводительством одноглазого головореза — морозного великана Бьормундаля — было приказано их хозяевами, рунными великанами, стеречь этот подход к Зин-Шаласту. Великаны живут в пещере над дорогой — подъём на 60 футов к пещере требует успешной проверки Лазания со СЛ 20. Двое из четырёх великанов постоянно стоят на страже у входа в пещеру, прячась за огромными валунами.

БЬОРМУНДАЛЬ

ОПЫТ	КО	ПЗ
25 600	13	215

М, морозный великан, воин 4 («Бестиарий», стр. 41). Хаотичный злой крупный гуманоид (великан, холодный). Иниц.: +6; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +22.

ЗАЩИТА

КБ: 28, касание 11, врасплох 26 (+8 броня, +9 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер). ПЗ: 215 (18 КЗ; 14d8+4d10+130). Стойкость +19, Реакция +9, Воля +8; +1 против ужаса.

Защитные способности: камнелов, храбрость +1; Невосприимчивость: холод.

Слабые стороны: уязвимость к огню.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: +3 *двуручный топор* +28/+23/+18 (3d6+21 / 19-20 / ×3) или 2 крушащих удара +24 (1d8+11).

Дистанционная: камень +16 (1d8+11).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

ТАКТИКА

В бою: видимо желая компенсировать недостаток роста в сравнении с подчинёнными, Бьормундаль, заведя персонажей, прыгивает вниз и вступает с ними в ближний бой, оставляя облачным великанам дистанционные атаки. Бьормундаль использует Сокрушительный удар. Столкнувшись с врагом, использующим мощное оружие, он пытается разрушить его Жестоким ударом.

Боевой дух: Бьормундаль бежит, когда у него остаётся менее 30 ПЗ.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 33, **Лвк:** 14, **Вын:** 22, **Инт:** 10, **Мдр:** 12, **Хар:** 13.

БМА: +14; **МБМ:** +26; **ЗБМ:** 38

Черты: Жестокий удар, Живучесть, Молниеносная реакция, Привычное оружие (двуручный топор), Разрушение+, Сокрушительный удар, Стальная воля, Стальная воля+, Таран+, Уверенное владение оружием (двуручный топор), Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (двуручный топор).

Навыки: Внимание +22, Запугивание +22, Скрытность -4 (+0 в снегах).

Языки: великаний, всеобщий.

ОС: мастерство ношения брони 1.

Боевое снаряжение: зелья исцеления тяжёлых ранений (3);

Прочее снаряжение: +2 нагрудник, +3 двуручный топор, кольцо плавного падения.

ОБЛАЧНЫЕ ВЕЛИКАНЫ (4)

ОПЫТ	КО	ПЗ
12 800 каждый	11	168 каждый

(«Бестиарий», стр. 42).

ТАКТИКА

В бою: когда первые два великана замечают чужаков, в предбоевом раунде они начинают бросать камни. Грохота камней, падающих на древнюю дорогу, достаточно, чтобы всего за 2 раунда из пещеры выбежали два других великана. Четыре великана прячутся от идущих снизу атак за скалами и продолжают атаковать сами, швыряя камни, пока враги не сойдутся с ними в ближнем бою. Если враги бегут на север к Зин-Шаласту, облачные великаны могут левитировать вниз на дорогу и пуститься в преследование.

Боевой дух: великаны сражаются насмерть, если только не освободить их от власти рунных великанов.

СОКРОВИЩА: великаны накопили всего 1265 зм в монетах, у них есть сундук медных слитков всего на 500 зм и красивый плащ из шкуры пещерного медведя стоимостью 2000 зм.



ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ: ЗИН-ШАЛАСТ

ЗИН-ШАЛАСТ. СКАЗОЧНЫЙ ГОРОД НА ГРАНИ РЕАЛЬНОСТИ. СТУПЕНЬ МЕЖДУ ЗДЕШНИМ МИРОМ И ЗАПРЕДЕЛЕМ. ДВЕРЬ НА ПЛАТО ЛЕНГА. ВЫСОКИЕ ШПИЛИ БАШЕН ЗИН-ШАЛАСТА ВОЛНОВАЛИ ВООБРАЖЕНИЕ ПОЭТОВ И БЕЗУМЦЕВ МНОГИЕ ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ — НЕ ШУТКА ДЛЯ ГОРОДА, КОТОРЫЙ, ЗАТАИВШИСЬ НА СКЛОНАХ ВЫСОЧАЙШИХ ГОР ГОЛАРИОНА, ВСЁ ЭТО ВРЕМЯ БЫЛ СКРЫТ ДЛЯ ТЕХ, КТО ЕГО ИСКАЛ. ЛЕГЕНДЫ НАЗЫВАЛИ ЗИН-ШАЛАСТ КОЛЫБЕЛЬЮ ЖИЗНИ, ЗАЯВЛЯЯ, ЧТО ОН БЫЛ ПОСТРОЕН ПЕРВЫМИ, УЛИЦЫ ЕГО ВЫМОЩЕНЫ ЗОЛОТОМ, А БАШНИ СОЗДАНЫ ИЗ РУБИНОВ И АЛМАЗОВ.

Время и легенды сделали эти преувеличения признанным фактом, но Зин-Шаласт действительно место чудес, тайн и опасностей. некогда предмет гордости народа Шаласта и, возможно, величайшая из столиц Тассилона, Зин-Шаласт оставался скрытым от пытливого взгляда много веков, следуя верным путём к упадку из-за близости к иным мирам, где сами законы существования искажены и неправильны. Сегодня, оказавшись в таинственной горной долине, когда ветер летит прямо между зазубренными пиками, чужак может порой услышать потусторонний трубный звук Древних: «Текели-ли... Текели-ли...»

Несмотря на то, что город является легендой, по мнению исследователей и учёных (большинство из которых утверждает, что если этот город когда-то и существовал, то сейчас его определённо нет), Зин-Шаласт вполне реален. Бывшая столица Шаласта, царства алчности, и один из семи рунных городов Тассилона, этот город состоит из двух частей. Большой Зин-Шаласт, который его обитатели обычно зовут Нижним городом, занимает длинную долину у подножия великого массива Мхар, прямо под её населённой демонами вершиной. Это был личный дворец и укреплённая цитадель рунных властителей алчности, династии восьми архимагов, закончившейся в царствование Карзуга Измыателя. Со своего престола каждый рунный властитель мог взирать сверху на город в долине.

Древняя цитадель — Шпили Зин-Шаласта — описана далее в части 5. Часть 4 посвящена Нижнему городу. В дни расцвета Нижний город был бурно развивающимся мегаполисом, неестественным образом существующим в одном из самых негостеприимных мест Голариона, высоко в горах Кодарской гряды, благодаря желанию и магическому могуществу рунного властителя алчности. Горожане верили, что только магия рунных властителей не даёт взорваться трём вечно бурлящим вулканам соседних гор, хотя даже в годы после падения Тассилона произошло только одно крупное извержение (см. зону И).

В пору расцвета население Зин-Шаласта представляло собой пёструю смесь народов. В основном город населяли люди, но нельзя сказать, что столица жила благодаря им. Наверху городской иерархии стоял звероподобный род ламий — любимых слуг Карзуга, ценимых за способность магически подчинять жертв и ломать волю несогласных.

Как и в прочих царствах, различные великаны служили владыкам алчности в качестве ударных войск и распространяли их власть по всему Шаласту. Великанами управляло относительно небольшое племя рунных великанов — противоестественных созданий, единственным предназначением которых было управлять низшими расами великанов, состоящими на службе рунного властителя. Ниже находились разнообразные гуманоидные народы, составлявшие большую часть населения города и касту obsługi — ремесленников, представителей искусства и торговцев, поддерживавших экономику и инфраструктуру империи. Ниже всех стояли рабы, почти всегда гуманоиды из соседних царств (особенно из Бахрахана на западе), жившие в ограждённом районе города и выходившие оттуда лишь на работу. На них лежала обязанность поддерживать империю, и удел их был воистину тяжёлым, и мало кто доживал до старости. Отдельно от всех групп населения города стояли драконы, которые дали присягу Карзугу. Эти гигантские твари гнездились в большинстве своём на Клыках горной цитадели Карзуга или в пещерах на склонах горы. Некоторые из них решили жить в самом Нижнем городе. Драконы подчинялись только Карзугу и самым высшим Ведьмам Горы, а также отдельным рунным великанам, назначенным присматривать за выводком (обычно молодых) драконов. И, наконец, существовали странные чудовища и противоестественные сущности, которых призывали правители Зин-Шаласта для исполнения странных заданий, — обитатели Ленга, жутковатые сияющие дети, ужасные багряные пауки и прочие твари. Они были стражами, советниками или исполняли обе эти роли сразу, в зависимости от разных чудовищных качеств.

Сегодня в Зин-Шаласте очень мало людей. Город в основном пуст, но ламии и великаны спустя 10 000 лет ещё остались здесь. Теперь, когда Карзуг пробуждается, они жаждут увидеть наяву предания предков.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ ГОРОДА

Некогда шумный многонациональный город, чудесным образом построенный выше 15 000 футов над уровнем моря, ныне представляет собой покинутые исполинские руины. Они до сих пор с первого взгляда поражают размерами и великолепием, но при близком рассмотрении становится понятно, что это всего лишь тень былого величия — пустая сброшенная оболочка. Только после недавних событий Зин-Шаласт снова

начал оживать. Когда бывший повелитель города начал пробуждаться в башнях на горе наверху, этот приют зла начал притягивать к себе потомков тех, кто некогда присягнул ему на верность. Хотя город всё ещё по большей части пуст и заброшен, новые опасности таятся на его гулких улицах и в забытых переулках, не считая природных угроз этого мрачного места на краю мира.

Даже сегодня основной чертой Нижнего города являются его эпические размеры. Всё в Зин-Шаласте огромно, построено словно бы для того, чтобы вмещать в тесном пространстве сотни тысяч горожан, заметная часть которых была бы великанского роста. Здания поднимаются на огромную высоту, дороги широки и обрамлены тяжёлыми колоннами, дверные проёмы по размерам сравнимы со входом в пещеру, а внутри зданий находятся огромные пустые залы, подобные нефам древних соборов. При первом взгляде от входа в долину город кажется гораздо меньше, чем на самом деле. Только когда наблюдатель осознаёт расстояния и размеры, он понимает, насколько этот город чудовищно велик. Прочтите или перескажите игрокам следующее описание Нижнего города, когда они увидят его от южного входа долины:



Это попросту невероятное зрелище. Узкое ущелье открывается в ледниковую долину, тянущуюся на север и затем поворачивающую на запад у подножия огромной горы. Долину заполняет увенчанный льдом гигантский город. Ближний конец долины практически перекрывает огромная крепость из гладких чёрных камней, из высоких стен которой вырастают башни. Из внутреннего двора крепости выходит широкая золотая мостовая и идёт через весь город по центру долины. Огромные башни и шпили из разноцветного камня стоят вдоль главной центральной улицы, вздымаясь на удивительную высоту и создавая иллюзию, что сама эта дорога — долина. Восточный склон долины частично сокрыт древним потоком вулканической лавы — почти четверть города погребена под ним. Сейчас эта часть представляет собой лишь массу льда, из которой под разными углами торчат обломки разрушенных зданий. Там, где долина чуть поворачивает на запад, здания — если это они — становятся ещё выше, взбираясь на скальный выступ. В дальнем конце долины город примыкает к нижним склонам воистину массивного пика. Но, похоже, строителей не заботило такое изменение уклона, поскольку огромная дорога просто поднимается под острым углом и продолжает взбираться по склону практически по прямой, превращаясь в чудовищный лестничный марш. Вдоль неё здания надёжно цепляются за склон, становясь по мере подъёма всё больше и внушительнее. Эти гигантские здания, наконец, заканчиваются на высоте нескольких тысяч футов, но великая дорога продолжает ползти наверх, почти к самому пику. Там, наверху, виднеется цитадель с островерхими

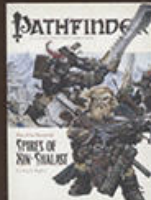
башнями, её размеры и пропорции воистину величественны. Но и она не венчает гору — её самые высокие шпили заканчиваются прямо под суровым мужским лицом, высеченным в скале и вззирающим на город сверху. Нездешний вид этой странной панорамы усиливается завыванием ледяного ветра среди высоких пиков.

Как уже говорилось, здания в целом гигантских пропорций и со множеством этажей. Как правило, это башни с различными очертаниями, по большей части покрытые тонким слоем инея. Сильные ветра и близость Ленга не дают разразиться в Зин-Шаласте настоящим снегопадом, но тут и там у домов или груд камней виднеется пара-другая сугробов. Поскольку здания строили великаны, они невероятно прочны, у них толстые стены и крыши, которые по большей части простояли в целости и сохранности многие века. У многих зданий в крышах зияют дыры или провалилась стена, но в целом они конструктивно прочны; очень мало где, кроме специально указанных далее районов, здания превратились в настоящие руины. Строения Нижнего города исполненной архитектурой напоминают другие достопримечательности Варисии, такие как Сторвальские ступени или магмарский Мост Ярости. Кроме этого сходства и изобилия многобалконных остроконечных башен, здания Зин-Шаласта чрезвычайно разномастны, построены в широком спектре экзотических стилей, отражающих множественность культур великанов и подчинённых народов, впечатляющее архитектурное мастерство и магию, некогда доступные империи Тассилон.

Нижний город Зин-Шаласта поделён на семь кварталов, у каждого из которых в дни расцвета города был собственный консул, назначаемый Ведьмами Горы (правящей кастой ламий). Эти консулы управляли кварталами и старались, чтобы они функционировали в рамках принципов алчности и повелений рунного властителя. Шесть кварталов назывались Ремесленный, Рабский, Развлекательный квартал, Храмный ряд, Йотунбург и Высокий квартал. Седьмой квартал находился в лабиринте туннелей и катакомб под городом и назывался Подземельем.

Дома строились из разнообразного камня, добываемого в каменоломнях скалистых уступов Кодарских гор, включая зелёный мрамор, подобный изумруду. Стены, особенно внешние, были чрезвычайно толстыми, иногда 20 футов или больше, и для поддержания веса строений использовался принцип арочных и сводчатых перекрытий. Чтобы уменьшить вес строительных материалов, многие комнаты в домах имели большие открытые пространства с множеством колонн и высокими потолками. Большинство деревянных дверей и прочих деталей домов уцелели до нынешнего дня, затвердев и высохнув на морозе до серебристого блеска и каменной твёрдости.

Склоны долины чрезвычайно круты — обрывы серого камня на высоте от 100 до 300 футов над домами перерастают в горные пики. Если не указано иначе, на них ничего не растёт, кроме лишайника и случайного



ШПИЛИ ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРА

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ МХАР

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ



ЗИН-ШАЛАСТ: НИЖНИЙ ГОРОД

1 КЛЕТКА = 750 ФУТОВ

ЛИК МАССИВА
МХАР

высокогорного паслёна или другого растения, пробивающегося из какой-нибудь трещины или расселины.

ОПАСНОСТИ ВЫСОТ: весь Нижний город Зин-Шаласта находится на высоте более 15 000 футов над уровнем моря. Существа здесь подвержены высотной болезни и утомлению, как указано на стр. 463 «Основной книги правил». Все существа, которых персонажи встретят в Зин-Шаласте, акклиматизировались к этим условиям, и на них эти эффекты не влияют.

ИССЛЕДОВАНИЕ ЗИН-ШАЛАСТА

Хотя персонажи сейчас находятся в прямом смысле в тени Карзуга, с осмотром Зин-Шаласта можно не торопиться. Персонажам не надо спешить с завершением этой части приключения, так что можете дать им время спокойно обследовать руины. На самом деле персонажам попросту необходимо хотя бы немного исследовать город, прежде чем они смогут хотя бы приблизиться к Шпилям Зин-Шаласта, поскольку *рунный колодец* Карзуга создаёт защитное поле, не пропускающее никого, кроме его самых доверенных приспешников. Чтобы выжить в этом неприветливом окружении, персонажам потребуется не только мощная магия, но и магические предметы — *кольца с саэдром*, которые оберегают носителя от мощной магии превращения, создаваемой защитным полем. Несколько существ в Зин-Шаласте носят *кольца с саэдром* — их можно найти в трёх локациях (зонах И, Л и С), в то время как ещё больше их на Вершине Корысти. Кольцо специально меньше, чем персонажей, поскольку это заставляет их проявлять изобретательность при прохождении защитного поля, но вы вполне можете выдать им больше колец, чтобы персонажам не пришлось использовать другие виды магии для защиты от эффекта поля. Возможно, что персонажи захотят исследовать Шпили и Вершину Корысти прежде, чем добудут нужное снаряжение, — пусть пытаются. Если они выживут, то могут вернуться в Зин-Шаласт за остальными кольцами без всяких последствий — разве что потратят ресурсы. В конце концов, персонажи, потратившие время на исследование Зин-Шаласта, будут не только лучше подготовлены к тому, что их ждёт на Вершине Корысти, но также побольше узнают о Карзуге, истории города и о том, как Карзуга можно победить. Не все в Зин-Шаласте враги.

НОШЕНИЕ САЭДРА

В ходе «Возвращения рунных властителей» персонажи, скорее всего, собирали *медальоны семиконечной звезды* с побеждённых врагов. Как только они входят в Зин-Шаласт, эти медальоны несколько усложняют ситуацию с тактической точки зрения, поскольку Карзуг ощущает мир сквозь носителя саэдра и может говорить его голосом. Пока хотя бы один персонаж носит *медальон семиконечной звезды*, находясь в Зин-Шаласте, Карзуг знает, где находятся персонажи. Шанс наткнуться на бродячее чудовище удваивается, и вам в два раза чаще придётся совершать соответствующие проверки. Карзуг порой может дразнить персонажей голосом носителя. Он может даже попытаться помешать заклинаниям

со словесным компонентом или выкрикивать предупреждения чудовищам, когда персонажи сидят в засаде. Персонаж может попытаться противостоять этим эффектам, пройдя испытание Воли со СЛ 25.

Медальон семиконечной звезды может заменить *кольцо с саэдром* при прохождении носителя через защитное поле, так что, если персонажи не смогут найти достаточно колец, эти медальоны могут послужить куда более небезопасной заменой.

СОБЫТИЕ 5: ПОЯВЛЕНИЕ ВЫЖИВШИХ

Это событие может произойти в любой момент после того, как персонажи входят в руины Зин-Шаласта, в идеале — вскоре после того, как они впервые наткнутся на одного из злобных жителей города и найдут себе безопасное место для отдыха. Когда персонажи это сделают, грохот падающего камня должен привлечь их внимание к отверстию в соседнем здании.

СУЩЕСТВО: источник звука — странное гуманоидное создание, известное как *скрытник*. После падения Тасилона и извержения вулкана, уничтожившего почти четверть города, многие рабы Зин-Шаласта внезапно оказались на свободе, но без снаряжения и опыта, позволивших бы им бежать из города. Они ушли в пещеры под Зин-Шаластом, где в безопасности жили в пустотах, образовавшихся среди обрушившихся зданий. Их предводительницей стала Месмина, могучая жрица Лиссалы, которая отказалась от присяги Карзугу после падения империи. Уцелевшие жители города наверху их не замечали, и в течение сотен поколений они эволюционировали в нечто не совсем человеческое и превратились в хамеанопоподобных гуманоидов, называемых *скрытниками*.

Они называли себя *Выжившими*. Они верят, что получили через Месмину божественное благословение выжить любой ценой и найти свободу в городе, который некогда был их тюрьмой. За долгие годы *Выжившие* прорыли сеть туннелей в земле и разобрались в путанице пещер, связывающих полости и частично погребённые потоком лавы здания. Они охотятся на крыс, едят растения и грибы, растущие в их влажных подземельях, и лишь изредка пользуются тайным выходом на поверхность в зоне И.

После столетий спокойного существования в туннели *Выживших* пришла беда. Когда они недавно проводили раскопки, чтобы расширить охотничьи угодья, они наткнулись на коридоры Подземелий. Хотя они заделали пролом и замаскировали его, чтобы его не заметили дикие племена, живущие под землёй, они сделали это недостаточно быстро, и что-то незаметно проникло в туннели *Выживших*. Эта тварь, известная как *Потаённый зверь*, снова поработила их. Она засела где-то во внутренних помещениях туннелей, окружив себя поработёнными *скрытниками*, которые делают всё, что она велит.

Древнее пророчество Месмины гласит, что, когда *Выжившие* снова будут поработены, придут чужаки, похожие на их предков с настенных фресок, и дадут им свободу. Эти чужаки и есть персонажи, и хотя их появление в Зин-Шаласте — всё же совпадение (если они и правда те самые спасители из пророчества,



ШПИЛИ ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРА

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ

КАРТА ТРЕТЬЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ:
НИЖНИЙ ГОРОД

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ МХАР

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ

то пришли бы освободить выживших ещё 30 лет назад, когда Потаённый зверь захватил власть над этим племенем), один скрытник, увидев персонажей в бою с чудовищами Зин-Шаласта, твёрдо уверился в том, что персонажи и есть те самые спасители.

Этот скрытник, спокойное созерцательное существо по имени Моргив, надеется, что персонажи смогут спасти его племя от Потаённого зверя. Хотя скрытники из Выживших с виду одутловатые и жирные (результат эволюции в суровых холодных условиях), на самом деле они весьма скоры на ногу и сообразительны. Скрытники могут менять цвет кожи в зависимости от окружающей среды — вероятно, только потому их племя и выжило в городе, населённом враждующими группировками ламий и великанов.

Моргив пришёл разговаривать, а не сражаться.

Он говорит только на тассилонском, так что персонажам придётся придумать, как с ним общаться, или прибегнуть к языку жестов. Если удастся наладить общение, Моргив вкратце излагает историю племени, заканчивая недавними событиями, когда его народ попал под власть невидимого чудовища — Потаённого зверя. Многие скрытники пропали, остальные явно служат неведомой твари. Те, кто не поработён, зовут это существо Потаённым зверем, потому что никто его не видел. Все, кто видел, исчезли или превратились в нежить — рабов-вампилов.

Моргив говорит, что его племя некогда поработили правители этого города, но предводительница, всеми любимая Месмина, освободила их. Она предсказала, что, если племя ещё раз попадёт в рабство, на помощь её народу придут чужаки. В этот момент Моргив возбуждённо говорит персонажам, что это они и есть, что их облик и одежды такие же, как на настенных рисунках у него дома, и что Месмина описывала их точно так же.

Если персонажи согласны помочь Моргиву и убить Потаённого зверя, он радостно ведёт их в зону И и оттуда вниз по лабиринту туннелей, что ведут прямо к подземному логову Потаённого зверя, легко обходя всех стражей твари. Подробности см. в описании зоны И.

МОРГИВ

Опыт	КО	ПЗ
400	1	16

М, скрытник (*Pathfinder RPG Bestiary 2*, стр. 248).

Хаотичный нейтральный средний гуманоид (скрытник).

Иниц.: +6; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание:** +5.

ЗАЩИТА

КБ: 12, касание 12, врасплох 10 (+2 Лвк).

ПЗ: 16 (3д8+3).

Стойкость: +2, **Реакция:** +5, **Воля:** +3.

АТАКА

Скорость: 30 футов.



МОРГИВ

В ближнем бою: короткий меч +2 (1д6 / 19–20).

Дистанционная: кинжал +4 (1д4 / 19–20).

Особые атаки: атака исподтишка +1д6.

ТАКТИКА

В бою: Моргив, как большинство скрытников, выживает, избегая сражений. Он сражается, только если его загнать в угол, но постоянно хнычет и молит о пощаде.

Боевой дух: Моргив убегает, если ему предстоит вступить в бой.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 11, **Лвк:** 14, **Вын:** 13, **Инт:** 10, **Мдр:** 14, **Хар:** 7.

БМА: +2; **МБМ:** +2; **ЗБМ:** 14.

Черты: Улучшенная инициатива, Эксперт (Скрытность).

Навыки: Внимание +5, Скрытность +16; **Модификаторы народа:** +8 к Скрытности.

Языки: тассилонский.

ОС: кожа хамелеона, скрытый шаг.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Кожа хамелеона (Экс): скрытник получает модификатор народа к Скрытности благодаря способности менять цвет кожи под окружение, даже под сложный «узор» — например, под кирпичную кладку. Скрытник теряет этот бонус, если надевает броню или какую-либо одежду, прикрывающую больше четверти тела, — скрытники могут менять цвет тела, но не того, что на нём надето. Скрытник обычно прячет небольшие предметы за телом; прижавшись спиной к стене и изменив переднюю часть тела, скрытник может спрятать какой-то предмет от другого существа, поскольку предмет не будет находиться на линии видимости наблюдателя.

Скрытый шаг (Экс): скрытники могут проходить через лес и подземелья, практически не оставляя следов. Добавляйте +10 к СЛ выявления скрытника в данных условиях.

НАГРАДА: если персонажи подружились с Моргивом и узнали всё, что он может рассказать об истории его племени и Зин-Шаласте, дайте им 12 800 опыта.

Д КРАК НАРАТА (КО 15)



Здесь разрушенная дорога раздваивается: более узкая сворачивает на запад, а главная проходит сквозь высокую каменную стену между двумя блестящими чёрными башнями. Похоже, это древний вход в сам город. Чёрная масса смешанного с песком и камнями льда наваливается на северную сторону крепости — вероятно, в древности лава была едва-едва остановлена каменными стенами.

Это Крак Нарата, огромная крепость, охраняющая вход в долину Зин-Шаласта. Стены её толщиной в 50 футов и 75 в высоту. Квадратные башни поднима-



ШПИЛИ
ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ МХАР

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ

ются на 200 футов. Крак Нарата сложена из вулканического стекла, добытого в кратере к востоку от долины, её крыша и стены некогда были позолочены, но сейчас от позолоты остались лишь пятна. Соединительные швы очень тонки и почти невидимы на чёрном камне. Чтобы взобраться по стенам, требуется успешная проверка Лазания со СЛ 40.

Врата Крак Нараты давно рухнули, войти во внутренний двор можно через пустую караулку. Укрепления бывшего гарнизона частично обрушились, как и большая часть северо-восточной стены. Древнее извержение сильно повредило эти строения, но не уничтожило их полностью. Малые ворота к востоку разрушенного гарнизона некогда выходили в Рабский квартал, но сейчас они забиты массой льда. Любой, кто взбирается по лестнице башни в задней части крепости, легко может спуститься на поверхность застывшей лавы (она всего на 8 футов ниже вала).

СУЩЕСТВА: Крак Нарата сейчас служит домом особенно изобретательной группе гарпиеподобных ламий, известных как кучримы. Эти кучримы превратили двор Крак Нараты в огромный загон для большого стада высокогорных туров, которыми они питаются. В то время как большинство обитателей Зин-Шаласта ищут пропитание на улицах, некоторые привыкли покупать скот в Крак Нарате и щедро платят кучримам. При пробуждении Карзуга нынешняя ламия-матриарх приказала кучримам не брать платы за туров, чтобы любой из растущей армии Зин-Шаласта мог сюда прийти за мясом когда хочет. Хуже того, правительницы ламий захватили сокровища Крак Нараты. Из-за последних событий кучримы не в духе, но, когда три предыдущих мятежа окончились быстрым и жестоким наказанием со стороны ламий и рунных великанов, кучримы забыли о гордости и смирились с новым порядком.

Если персонажи не особо скрытны, один из четырех солдат Крак Нараты, что всегда стоят на страже на стенах, заметит их и при помощи громового камня поднимет тревогу. Через несколько мгновений трое солдат слетают вниз, чтобы вступить в бой с персонажами. Если персонажи могут показать кучримам саэдры и обмануть их, то смогут попытаться убедить этих родственников ламий, что они новобранцы армии Карзуга, и их пропустят в город. В противном случае кучримы гневно вопят, взрывают ещё один громовой камень, чтобы снова поднять тревогу, и атакуют.

Если персонажи пытаются войти в Крак Нарата, несколько солдат используют громовые камни, чтобы пустить туров в стадный бег. Стадо состоит из 24 туров, выбегающих на полной скорости (160 футов) из входа крепости. Всего в Крак Нарате осталось двенадцать кучрим — жалкое подобие их прежней силы и свидетельство жестокого наказания за прежние мятежи против новых владык Зин-Шаласта.

**СОЛДАТЫ
КРАК НАРАТЫ (12)**

ОПЫТ	КО	ПЗ
4 800 каждая	8	104 каждая

Кучрима (см. стр. 426).

ТАКТИКА

В бою: кучримы избегают ближнего боя, паря на высоте 30 футов, чтобы получить бонусы к атаке и урону от Стрельбы вблизи. Они выбирают в качестве цели существ, карабкающихся по стенам ущелья или отделившихся от группы, чтобы попытаться схватить их, унося жертву вверх и сбрасывая наземь.

Боевой дух: кучримы сражаются насмерть, поскольку не хотят давать хозяевам повода для наказания.

ГОРНЫЕ ТУРЫ

ОПЫТ	КО	ПЗ
1 200	4	34

Усиленные великанские туры («Бестиарий», стр. 250, 294, 295).

Е ЗОЛОТАЯ ДОРОГА

Это мощёная дорога шириной в 75 футов, местами поднимающаяся на сто футов над землёй. Подъём виден не сразу, поскольку огромные здания и высокие строения, стоящие вдоль дороги, создают иллюзию, что она везде находится на уровне земли. Эта иллюзия нарушается, когда от главной улицы отходят «боковые улочки» немногим уже её и спускаются в различные кварталы города. Хотя брусчатка мостовой сделана из базальта, во многих местах сохранилось золотое покрытие, которое некогда покрывало всю дорогу.

Золотая дорога остаётся крепкой, хотя тут и там видны рассыпавшиеся участки до 200 футов длиной. В районах, примыкающих к Рабскому кварталу, Золотую дорогу с востока часто подпирает застывшая лава, и во многих местах лава её уничтожила или затопила. Другие участки проваливаются прямо в Подземелье, в логово тамошних тварей. Золотая дорога названа так потому, что ведёт через центр города и вверх по склону горы, вероятно, прямо к подножию массива Мхар. Она действительно была выложена тонкими листами золота в дни расцвета Зин-Шаласта, но время не пощадило позолоты. Эта главная артерия города и сегодня остаётся самым оживлённым маршрутом Зин-Шаласта — совершайте проверки для сцен с бродячими чудовищами дважды в день и дважды за ночь с шансом встречи 20%.

Ж ЛАГЕРЬ ВЕЛИКАНОВ



Эта часть разрушенного города очищена от завалов, в результате чего образовался круглый крепостной двор в четверть мили в диаметре. На расчищенном пространстве стоят огромные шатры и грубые навесы, отчего это место кажется огромным лагерем беженцев.

Хотя Карзуг, пробудившись 5 лет назад, был рад, что великаны всё ещё живут в Зин-Шаласте, численность их была всего лишь долей того, что требовалось для восстановления города. Когда он воскресил своих рунных великанов, они смогли подчинить облачных, морозных и штормовых великанов, живших в руинах, после чего рунные великаны медленно распространили влияние

в близлежащие горы. Когда они находили очередное племя, они подчиняли его предводителей и двигались дальше, доверяя приспешникам тяжёлый труд по переселению племени в Зин-Шаласт.

Новоприбывшие, как правило, собираются здесь, на большом участке, очищенном от завалов. Сотни великанов живут в юртах, шатрах и соседних развалинах, ожидая приказа от великанов Шаларии (зона Г). Великаны, живущие здесь, по многу часов восстанавливают северную часть Зин-Шаласта, возвращаясь сюда, только чтобы немного поспать и поесть.

В этой зоне сейчас живут более 500 холмовых, морозных и каменных великанов. Большинство пришло с низин, и им нужно время для акклиматизации к разреженному воздуху Зин-Шаласта, но как только они становятся готовы, их отправляют работать на север. Здесь персонажей не ждёт ничего интересного — разве что драка. К счастью, эти великаны не слишком агрессивны (из-за акклиматизации или потому, что отдыхают от тяжёлой работы) и атакуют только тех, кто чересчур агрессивен или открыто пытается расхаживать среди большого народа. Эти великаны с благоговейным страхом относятся к рунным великанам, особенно из-за того, что они крупнее и скоры на расправу, и не особо расположены разговаривать с чужаками (или боятся, что их за этим застукают).

СУЩЕСТВО: не все нынешние обитатели покорны новым хозяевам. Один каменный великан-наёмник по имени Гюкак, весь покрытый татуировками, начал тайные переговоры с несколькими великанами в попытке организовать мятеж и бежать из проклятого, по его мнению, города. Его великаны держат это дело в тайне, но они верны Гюкаку.

Гюкак не совсем бескорыстен. На самом деле он — огр-маг в облике великана. Гюкак надеется создать личную армию, достаточно большую, чтобы уйти из Зин-Шаласта и завоевать несколько ныне покинутых великанских территорий на плато Сторваль. Несмотря на то, что его планы на великанов сходны с планами Карзуга, его желание поднять мятеж расходится с планами этого рунного властителя. Когда достаточному количеству великанов на службе рунного властителя как следует промоют мозги, они могут вырезать холмовых великанов, верных Гюкаку. Группа может встать на любую сторону конфликта или попасть в самую заваруху как козлы отпущения.

Гюкак приметлив, и если великанам его лагеря становится известно о присутствии персонажей, он пытается поговорить с ними, представляясь как мятежник

и лидер великанов, желающих бежать из Зин-Шаласта. Гюкак надеется убедить персонажей устроить большой отвлекающий маневр на севере, например напасть на синего дракона Глорофакса или даже попытаться подняться на массив Мхар, чтобы он мог увести великанов на юг, не привлекая внимания рунных великанов. Персонажи могут задавать Гюкаку вопросы о Зин-Шаласте (этот огр-маг некоторое время исследовал город и знает о большинстве его опасностей). Он наверняка может рассказать персонажам о защитном поле вокруг пика массива Мхар и подозревает, что у некоторых лидеров великанов есть какие-то предметы, позволяющие им безопасно проходить сквозь это поле. Гюкак подстрекает персонажей попытаться убить этих лидеров, поскольку такая попытка и станет желанным для него отвлекающим маневром.



ГЮКАК

ГЮКАК

ОПЫТ	КО	ПЗ
4800	8	92

М, огр-маг («Бестиарий», стр. 209).

ТАКТИКА

Боевой дух: Гюкак сообразителен и понимает, что персонажам он в бою не ровня. Если он чувствует, что они вот-вот нападут на него, он решает обойтись малой кровью и становится невидимым в попытке бежать.

НАГРАДА: если персонажам удастся узнать важную информацию о Зин-Шаласте от Гюкака, дайте им 12 800 опыта.

3 КУПОЛ ЙЕТИ (КО 15)



Огромный каменный купол возвышается в конце приподнятой дороги. Он возносится на пятьсот футов и увенчан малым куполом, который добавляет всему строению высоты до семисот футов. Многочисленные арки и отверстия украшают строение, и через них можно попасть в его обширную внутреннюю часть.

Внутри купол по большей части открыт, создавая воистину впечатляющее огороженное пространство, где некогда каменные великаны Зин-Шаласта практиковались в создании памятников. Всё, что осталось от их последнего проекта, — груда мусора в 100 футов высотой в самом центре строения. Каменные великаны-архитекторы сами жили в помещениях в стенах купола, каждое из которых имело отдельный вход из города по винтовым пандусам.

СУЩЕСТВА: хотя великаны не живут здесь уже тысячи лет, нынешние обитатели не менее громадны. Племя особенно жестоких и мерзких йети поселилось здесь около 60 лет назад и успешно отстаивало свои владения от великанов и ламий города. Всего несколько недель назад вождём их был здоровенный Вургур — чудовище, управлявшее племенем силой и жестокостью. Когда Карзуг пробудился и его рунные великаны вернулись в Зин-Шаласт, они поняли, что кошмарные снежные люди — отличный ресурс для их армии. Но, не будучи великанами, они были более устойчивы к традиционным

методам контроля рунных великанов. На много месяцев великаны оставили йети в покое, но недавно, с приближением освобождения Карзуга, великаны придумали план подчинения йети. Они открыто и публично пригласили к себе Вургур, признав его силу и власть перед всеми йети, и предложили этому чудовищу стать соправителем Зин-Шаласта вместе с ними. Здешные кошмарные снежные люди считают, что Вургур остался там, поскольку их вождь навещает племя раз в неделю, чтобы проверить их и наказать тех, кто слишком отбился от рук, но ежедневного управления в племени больше нет.

На самом деле Вургур был убит и скормлен Глорфаэксу, и периодические визиты наносит не кто иной, как Халиб (нынешний ученик Карзуга), принимающий обличье Вургур при помощи магии. Таким образом кошмарных снежных людей держат под контролем при минимуме усилий и суматохи, до момента, когда их дикость будет нужна.

Племя живёт в ямах и помещениях внутри центральной груды мусора. Вургур некогда жил в просторной пещере на вершине кучи, но теперь она пуста. На вершине кучи снежные люди установили 30-футовый алтарь Вургур из сотен костей, связанных вместе сухожилиями, изобразив грубое подобие гуманоида. Всего в племени 26 йети, но постоянно здесь присутствуют только шесть, остальные 20 рыщут по Зин-Шаласту и соседним горам, чтобы поймать кого-нибудь, помучить и потом сожрать.

КОШМАРНЫЕ СНЕЖНЫЕ ЛЮДИ (6)

ОПЫТ	КО	ПЗ
9 600 каждый	10	156 каждый

Йети варвар 2 / воин 4 («Бестиарий», стр. 148).

Хаотичное злое крупное гуманоидное чудовище (холодный).

Иници.: +2; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, нюх; **Внимание:** +11.

ЗАЩИТА

КБ: 24, касание 10, врасплох 21 (+14 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер, +1 уклонение, -2 ярость).

ПЗ: 156 (12 КЗ; 10d10+2d12+88).

Стойкость: +18, **Реакция:** +8, **Воля:** +10; +1 против ужаса.

Защитные способности: невероятное уклонение, храбрость +1; **СУ:** 10/колющее; **Невосприимчивость:** холод.

Слабые стороны: уязвимость к огню.

АТАКА

Скорость: 50 футов, лазание 30 футов.

В ближнем бою: укусы +14 (1d6+4), 2 удара когтями +20 (1d8+10 / 19-20 и 1d6 урона холодом).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Особые атаки: дар ярости (звериная ярость), раздирание (2 удара когтями, 1d6+6 и 1d6 урона холодом), ужасный взгляд (СЛ 13), холод, ярость (11 раундов / день).

ТАКТИКА

В бою: кошмарным снежным людям не хватает хитрости в бою: их дружный рёв и атака с разбега — вот и всё подобие организованности. Каждый снежный человек выбирает себе цель для атаки, нападая парами, лишь когда недостаёт жертв.

Боевой дух: снежные люди сражаются насмерть, защищая логово, но преследуют врагов не далее чем на 500 футов от его края.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 27, **Лвк:** 14, **Вын:** 24, **Инт:** 7, **Мдр:** 14, **Хар:** 10.

БМА: +12; **МБМ:** +21; **ЗБМ:** 32

Черты: Бойня, Внушительная стойкость, Естественная атака+ (удар когтями), Привычное оружие (удар когтями), Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (удар когтями), Уворот, Улучшенный критический удар (удар когтями), Эксперт (Лазание).

Навыки: Внимание +11, Лазание +28, Скрытность +13 (+21 в снегах).

Языки: акло.

ОС: быстрое перемещение, мастерство ношения брони 1, толстая шкура.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Толстая шкура (Экс): кошмарные снежные люди Кодарских гор обладают куда более плотным мехом, чем прочие йети, — их бонус естественной брони +14, и у них СУ 10/колющее.

СОКРОВИЩА: в логовах кошмарных снежных людей есть несколько сокровищ — все они остались от тех несчастных, кого йети поймали и сожрали. При успешной проверке Внимания со СЛ 20 и за 10 минут поиска в забитых отходами и мусором логовах можно найти мифральный нагрудник, платиновый браслет на плечо в виде кобры с рубиновыми глазами стоимостью в 2 000 зм, кольцо барана всего с 5 оставшимися зарядами, +2 свирепый кукур с нечестивым символом Ламашту, выгравированным на клинке, и чудесная статуэтка бронзового грифона.

И ЛОГОВО ПОТАЁННОГО ЗВЕРЯ (КО 16)

Большая часть зданий Рабского квартала погребена под потоком лавы и теперь не видна. Большинство строений было уничтожено при извержении соседнего вулкана, залившего раскалённой лавой город, но крепкие здания уцелели, и их внутренняя часть открыта — между ними даже можно пройти по природным туннелям во льду. В результате эта зона представляет собой лабиринт пещер и залов. Здесь можно провести много недель, если не месяцев, бродя по туннелям, но так и не обследовать их до конца. Тысячи лет эти туннели были главным домом Выживших.

Они медленно расширяли владения по мере роста населения, но в роковой день 50 лет назад скрытники-землепроходцы проникли в древний склеп глубоко под этим местом, случайно освободив бессмертную тварь, которая застряла здесь с момента падения Тасилона. Этой тварью был Потаённый зверь, и не прошло и месяца, как он подчинил себе Выживших. С тех пор скрытники живут лишь для того, чтобы угождать прихотям Потаённого зверя, и лишь горстке отважных удалось сбежать на окраины Зин-Шаласта.

Хотя персонажи могут наткнуться на вход в логово Потаённого зверя случайно, скорее всего, их сюда направит Моргив — отважный, но простой скрытник, который



ШПИЛИ
ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ МХАР

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ

ЛОГОВО ПОТАЁННОГО ЗВЕРЯ



хочет, чтобы его народ освободился от тирании Потаённого зверя, держащего Выживших как скот на убой. Морги знает туннели под Рабским кварталом и может привести персонажей к самому порогу логова Потаённого зверя, с лёгкостью обойдя его небрежную охрану. К сожалению, оборону самого логова не так легко преодолеть.

Прочтите или перескажите персонажам следующее, когда они доберутся до логова Потаённого зверя.



Туннель выходит в большую комнату — пустоту в земле, образовавшуюся под весом погребённого города в подвальной галерее какого-то древнего здания. К балкону с низкой каменной балюстрадой на северо-западе поднимаются две лестницы. Колонны, стоящие по периметру комнаты, подпирают высокий сводчатый потолок, а в центре находится возвышение с резным тронem. На троне восседает скелет в истлевшем одеянии с мистическими символами.

Входы в залу из всех трёх туннелей зачарованы безмолвным ментальным сигналом тревоги, сотворённым здесь самим Потаённым зверем. Трон и возвышение стоят над большим провалом — «гробом», созданным Потаённым зверем. Сюда легко может проникнуть существо в газообразной форме, но другим придётся сдвинуть или уничтожить базальтовую плиту весом в 9,5 тонны (твёрдость 8, прочность 540, СЛ ломания 50), чтобы проникнуть в этот чертог.

СУЩЕСТВА: древние жители Зин-Шаласта часто исследовали другие миры и реальности в поисках новой магии и сокровищ, чтобы снискать благоволение Карзуга. Одна такая секта астральных странников наткнулась на странную кожистую сферу, висевшую в пустоте, и принесла её сюда для исследований.

На их беду, сфера оказалась спящим чудовищем-нежитью из далёкого мира, чародеем с щупальцами, заброшенным на Астральный план его врагами. Когда путешественники вернулись на Материальный план с этой сферой, чудовище проснулось и убило их всех, кроме одного. Этот последний тассилонец бежал, запечатав чертог *силовыми стенами*, а потом ещё и обрушил ведущие к нему туннели. Сама тварь, по-прежнему могучая и терпеливая, опять погрузилась в сон, осознав, что выбраться не может. Она проспала падение Тассилона и последующие тысячелетия, а потом её разбудили Выжившие.

Выжившие зовут эту тварь Потаённым зверем, но на самом деле это головоногий кровосос — осьминогopodobная нежить с десятью щупальцами и пастью с большими жёлтыми клыками. Отвратности его виду добавляют злые красные глазки и скользкая кожа, а голос его звучит как леденящий душу шёпот. У Потаённого зверя нет никаких стремлений и желаний, кроме как пить живую кровь, — его образ мыслей непонятен большинству существ Материального плана. Он держит Выживших под контролем, подчиняя их или превращая их лидеров в порабощённых вампиров, которые в свою очередь подчиняют живых своему хозяину. Потаённый зверь не особо желает покидать эту зону (последние несколько десятилетий он хорошо тут кормился), и ему нет дела до того, что некоторые из его стада то и дело сбегают из его владений. Агенты Карзуга нашли Потаённого зверя вскоре после визита Мокмуриана и сумели установить с ним мирный контакт, но не смогли заставить его признать Карзуга господином. Рунный властитель планирует лично посетить Потаённого зверя и сделать ему предложение, от которого тот не сможет отказаться, как только он выйдет из Ока Корысти, но до тех пор Потаённому зверю дозволено править маленькой империей под Рабским кварталом.



ШПИЛИ
ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ

КАРТА ЧЕТВЕРТАЯ:
ЛОГОВО
ПОТАЁННОГО ЗВЕРЯ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ МХАР

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ

Потаённый зверь невидим. Скелет на троне — его публичное «лицо», иллюзия, которую он поддерживает. Когда Потаённому зверю надо поговорить с гостями, он использует безмолвное заклинание *чревоушания*, чтобы сделать это посредством иллюзии. Как только он замечает персонажей, он заставляет иссохший скелет выпрямиться и посмотреть на них, прежде чем сказать на демоническом языке: «Кто из вас пожертвует мне свою кровь? выступи вперёд и прими нового господина!»

Потаённому зверю ничего не нужно от гостей, кроме крови, — если никто из персонажей не выступает вперёд, чтобы предложить себя иллюзии, он атакует, как указано ниже. Если персонаж предлагает себя, тварь скользит к этому персонажу и пытается захватить его так, чтобы использовать способность *кровопийца*.

Потаённый зверь здесь не один — четыре вампираскрытника прячутся в тених по периметру залы. Полностью верные хозяину, они ждут начала боя, прежде чем присоединиться к схватке, атакуя первыми, только если их заметили до того.

ПОТАЁННЫЙ ЗВЕРЬ

ОПЫТ	КО	ПЗ
51 200	15	267

М, вампир, головоногий, чародей 10 («Бестиарий», стр. 35; *Pathfinder RPG Bestiary 2*, стр. 77).

Хаотичная злая крупная нежить (изменённая абберрация).

Иници.: +9; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +45.

ЗАЩИТА

КБ: 33, касание 18, врасплох 27 (+11 естественная броня, +5 Лвк, +3 отражение, -1 размер, +1 уклонение, +4 щит).

ПЗ: 267 (24 КЗ; 14d8+10d6+169); быстрое исцеление 5.

Стойкость +17, **Реакция** +17, **Воля** +23.

Защитные способности: сопротивление проводимой энергии +4; **СУ:** 10/магия и серебро; **Невосприимчивость:** особенности нежити; **Устойчивость:** холод 10, электричество 10.

Слабые стороны: уязвимости вампиров.

АТАКА

Скорость: 10 футов, лазание 30 футов.

В ближнем бою: укусы +22 (1d8+8), щупальца +22 (3d6+8 / 19-20 и захват), крушащий удар +22 (1d6+8 и вытягивание жизни).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Особые атаки: вытягивание жизни (2 уровня, СЛ 22), дети ночи, кровопийца (1d4 Вын), подчинение (СЛ 27), сдавливание (3d6+12), создание отродья.

Псевдозаклинания головоногого (УЗ 6; концентрация +11): Неограниченно — *малый образ* (СЛ 16).

Псевдозаклинания наследия (УЗ 10; концентрация +15): 8 / день — *могильное прикосновение* (5 раундов).

1 / день — *мёртвая хватка* (10d6 режущего урона, СЛ 20).

Известные заклинания (УЗ 10; концентрация +15):

5 (4 / день) — *телекинез* (СЛ 20).

4 (6 / день) — *дверь в пространстве, оживить мертвецов, убийственный фантазм* (СЛ 21).

3 (7 / день) — *касание вампира, марево, рассеивание магии, удар молнии* (СЛ 18).

2 (7 / день) — *зеркальное отражение, ложная жизнь, малый образ* (СЛ 19), *опалющий луч, слепота/глухота* (СЛ 17).

1 (8 / день) — *волшебная стрела, ледяное прикосновение* (СЛ 16), *ослабляющий луч* (СЛ 16), *сигнал тревоги, чревоушание, щит*.

0 (неограниченно) — *всплеск кислоты, магическая рука, мелкие фокусы, обнаружение магии, открывание/закрывание, пляшущие огоньки, призрачный звук* (СЛ 17), *сообщение, чтение магических текстов*.

Наследие: загробное.

ТАКТИКА

Перед боем: Потаённый зверь сотворяет длительную *ложную жизнь* на себя каждый день и безмолвный ментальный *сигнал тревоги* на каждый из входов в залу. Он использует *кольцо невидимости*, чтобы постоянно оставаться незримым.

В бою: Потаённый зверь концентрируется на поддержании иллюзии неживого говорящего, надеясь, что персонажи потратят как минимум раунд на сражение с ним, пока вампиры-прихвостни окружают их. Тварь использует *чревоушание*, чтобы скрывать настоящее местоположение, первые несколько раундов тратя на то, чтобы сотворить на себя *марево, зеркальное отражение и щит*. Потаённый зверь любит использовать телекинез для разоружения врагов, но, как правило, начинает бой, сотворяя *убийственный фантазм* или *удар молнии*. Он избегает ближнего боя, если только не может заставить врага биться один на один.

Боевой дух: если у Потаённого зверя остаётся 0 ПЗ, он автоматически принимает газообразную форму и пытается сбежать через трещины вокруг возвышения в центре. Эти узкие щели уводят вниз на 30 футов в круглую пещеру в 20 футов диаметром, которая служит Потаённому зверю «гробом». Оказавшись там в состоянии покоя, он снова материализуется и становится беспомощен. Он восстанавливает 1 ПЗ через 1 час, затем он уже не беспомощен и возобновляет исцеление со скоростью 5 ПЗ в раунд благодаря быстрому исцелению. Полностью исцелившись, он ищет персонажей, желая быстрой и жестокой мести и забыв обо всём остальном, пока не достигнет цели.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 26, **Лвк:** 21, **Вын:** —, **Инт:** 12, **Мдр:** 15, **Хар:** 20.

БМА: +15; **МБМ:** +24 (+28 при захвате); **ЗБМ:** 43 (нельзя сбить с ног).

Черты: Бдительность, Безжестовое заклинание, Безмолвное заклинание, Боевые рефлексy, Внушительная стойкость, Волшебный удар, Длительное заклинание, Естественная атака+ (щупальца), Живучесть, Заклинания без реагентов, Критическая точность, Критическое кровотечение, Любимая школа магии (иллюзия), Любимая школа магии+ (иллюзия), Молниеносная реакция, Сокрушительный удар, Стальная воля, Уворот, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (щупальца).

Навыки: Блеф +40, **Внимание** +45, **Лазание** +33, **Проницательность** +28, **Скрытность** +36.



Языки: акло, демонический.

ОС: бестеневой, газообразность, имитация звука (голос), паучьи лапы, смена формы (свирепая летучая мышь или волк, *облик зверя II*), талант наследия (материальная форма, нежить подвержена влиянию заклинаний, действующих на гуманоидов), щупальца.

Снаряжение: кольцо невидимости, кольцо с саздром.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Имитация звука (Экс): существо идеально подражает голосам. Существо совершает проверку Блефа против встречной проверки Проницательности слышащего, но если слышащий не знаком с личностью или не знает существа, которому подражают, он получает штраф -8 к проверке Проницательности. Если существо слушало голос, которому хочет подражать, в течение 10 минут, то у него бонус +8 (народ) к проверкам Блефа для его имитации (включая акцент и манеру речи). Существо не может повторить эффекты магических способностей (вроде выступления барда или чарующей песни гарпии), но может подражать звуку использования этих способностей. Эта способность не даёт существу понимать или говорить на языках, которые оно не знает.

Щупальца (Экс): щупальца головноного одновременно бьют по одной цели в качестве основной атаки.

СКРЫТНИКИ-ВАМПИРЫ (4)

ОПЫТ	КО	ПЗ
6 400 каждый	9	82 каждый

Вампир, скрытник, плут 6 («Бестиарий», стр. 35; см. стр. 336).

Хаотичная злая средняя нежить (изменённый гуманоид, скрытник).

Иниц.: +10; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание:** +25.

ЗАЩИТА

КБ: 26, касание 18, врасплох 19 (+1 броня, +6 естественная броня, +6 Лвк, +1 отражение, +1 уклонение, +1 щит)

ПЗ: 82 (9d8+42); быстрое исцеление 5.

Стойкость +8, **Реакция** +16, **Воля** +6.

Защитные способности: невероятное уклонение, сопротивление проводимой энергии +4, уклонение, чутьё на ловушки +2; **СУ:** 10/магия и серебро; **Невосприимчивость:** особенности нежити; **Устойчивость:** холод 10, электричество 10.

Слабые стороны: уязвимости вампиров.

АТАКА

Скорость: 35 футов.

В ближнем бою: +1 *свирепый кинжал* +14/+9 (1d4+5 / 19-20 и 2d6), крушащий удар +7 (1d4+2 и вытягивание жизни).

Дистанционная: +1 *композитный короткий лук* +13/+8 (1d6+5 / x3).

Особые атаки: атака исподтишка +4d6, вытягивание жизни (2 уровня, СЛ 17), дети ночи, кровопийца (1d4 Вын), подчинение (СЛ 17), создание отродья.

ТАКТИКА

В бою: как только начинается бой, спрятавшиеся скрытники движутся вдоль стен залы и пытаются занять позиции, с которых они могли бы парами брать врага в тиски. Они продолжают сражаться по двое против одного как можно дольше, чтобы использовать атаки исподтишка максимально эффективно. В первую очередь они нападают на врага, у которого нет серебряного оружия, выходя из боя с тем, у кого есть такое оружие, чтобы по возможности найти цель полегче.



ШПИЛИ ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ МХАР

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ

Боевой дух: вампиры-скрытники сражаются до 0 ПЗ, после чего становятся газообразными и плывут к балкону на северо-западе. Оказавшись там, они просачиваются сквозь трещины в стене в комнату под балконом, в которой находятся их гробы (просто узкие ниши в полу), чтобы отдохнуть и восстановиться.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 19, **Лвк:** 22, **Вын:** —, **Инт:** 14, **Мдр:** 16, **Хар:** 16.

БМА: +6; **МБМ:** +10; **ЗБМ:** 28

Черты: Бдительность, Боевые рефлексy, Быстроногий, Внушительная стойкость, Живучесть, Молниеносная реакция, Подвижность, Стремительность, Уверенное владение оружием (кинжал), Уворот, Удар на проходе, Улучшенная инициатива, Фехтование.

Навыки: Акробатика +18, Блеф +23, Внимание +25, Выживание +15, Лазание +16, Ловкость рук +18, Проницательность +25, Скрытность +34.

Языки: акло, подземный, тассилонский.

ОС: бестеневой, воровской приём (боевой приём, кровоточащая рана +4, плут-фехтовальщик), газообразность, кожа хамелеона, паучьи лапы, поиск ловушек +3, скрытый шаг, смена формы (свириная летучая мышь или волк, облик зверя III).

Снаряжение: +1 свириный кинжал, +1 композитный короткий лук (рейтинг силы +4) и 20 стрел, кольцо защиты +1.

РАЗВИТИЕ: если персонажи окончательно уничтожат Потаённого зверя, оставшиеся вампиры-скрытники, населяющие эту зону, обретают свободу воли и бегут глубже в подземелья квартала. Уцелевшие Выжившие в конечном счёте соберутся вместе и переберут их, но пока скрытники тоже предпочитают прятаться. Но в благодарность за освобождение от последнего хозяина они отплатят персонажам добром. Если Моргив находится поблизости, он обещает наградить персонажей, как только скрытники смогут это сделать — пока они сами следуют за персонажами и смотрят издали за их продвижением по Нижнему городу. Когда этот незримый, но постоянно присутствующий эскорт чувствует опасность, они издадут уханье и предостерегающе воют — в результате персонажи имеют возможность реагировать на опасность гораздо быстрее и получают бонус +4 ко всем проверкам инициативы, совершённым в Нижнем городе. В любом случае скрытники предлагают персонажам логово Потаённого зверя в качестве убежища для отдыха, если персонажи того пожелают.

Через день после уничтожения Потаённого зверя Моргив находит персонажей, чтобы сообщить им хорошие новости: его собратья уже сумели вернуть одно из их бывших святилищ и решили, что хранящиеся там сокровища (оберегаемые мощной магией, не давшей вампирам их разграбить) нужно передать персонажам. Скрытник передаёт персонажам кожаную бездонную сумку II, но настоящие сокровища находятся внутри — посох исцеления, свиток высшего восстановления, два свитка излечения, свиток истинного воскрешения и шёлковый кошель с восемью горными эликсирами.

К ЧАЩА

В южной части Развлекательного квартала раньше было множество борделей, игровых домов, малых арен и бойцовых ям и менее приятных заведений вроде развлекательных пыточных камер и наркопритонов. Часто этот квартал именовали Йоритнийским кварталом, по названию южного королевства рунной властительницы Соршен (хотя его никогда так не называли при Карзуге или его агентах). Эта часть города была разрушена при падении Тассилона и последующем извержении вулкана. Хотя поток лавы, похоронивший под собой Рабский квартал, не накрыл этот сектор города, вулканические бомбы и селевые потоки стёрли большую часть этого квартала, превратив его в лабиринт развалин. Плодородная селевая грязь обрушилась на край этого квартала и погребла под собой десятки публичных бань, сооружённых вокруг термальных источников.

Сочетание питательных веществ, богатой минералами воды и благоприятных природных условий в результате подогрева и увлажнения горячими источниками привели к необычайно бурному росту странных растений, всевозможной плесени и грибов. Эта экосистема процветала, распространяясь по большей части этой зоны, и теперь всё здесь заплетено бледными растениями и покрыто ковром лишайника. Здания, которые покрывает эта растительность, превращаются в развалины и смешиваются с землёй, создавая ещё больше возможностей для роста растений и образуя странные высокогорные грибные джунгли, полные скрытых руин, странной флоры и фауны. Растения никогда не распространялись дальше на юг на селевое поле из-за недостатка необходимой влаги и тепла, даваемых термальными источниками.

Хотя сочетание плодородной почвы, обилия воды и искусственного подогрева и вызвало распространение Чащи, она уже переросла и пережила свой природный ресурс. Эта растительность не просто неестественно жизнеспособна, она неестественно огромна и начала мутировать, в некоторых случаях превращаясь в нечто совершенно необычное. Иногда из непролазных глубин этого места появляется странная фауна, и по ночам из Чащи слышны жуткие и печальные крики. Были ли эти существа переселены сюда каким-то образом, или эти чудовищные растительные формы — результат продолжающихся мутаций, не знают толком ни великаны, ни ламии, старательно избегающие этого участка города, поскольку великаны, слишком близко подходившие сюда, пропадали. Одна поисковая группа великанов, возглавляемая ламией, отправилась найти источник странной поросли, но так и не вернулась.

Подробности о том, что таится в глубине Чащи, выходят за рамки этого приключения, но если персонажи решат исследовать этот опасный участок Зин-Шаласта, они вскоре обнаружат, что в Чаще затаился злобный чуждый разум. Любой, кто исследует это место, подвергается атаке странной жуткой формы разумной растительной жизни и существ, живущих с ней в симбиозе, — это ходячие кучи, огромные тендрикулосы, желтомускусные зомби-великаны и растепигмен. Захваченных живьём

СРЕДОТОЧИЕ СЕМИ ПУТЕЙ



тащат к горячим источникам под храмом зелени, где живёт злобный Корень Чащи. Там их живыми опускают под воду, где из их тел медленно вытягиваются питательные вещества для кормления хозяина растений. Корень Чащи на самом деле огромный и необычайно разумный желтомускусный выюнок — у этого растения Интеллект 20, 26 КЗ и колоссальный размер. Цель этого монстра — зарастить собой весь Голарион, не более и не менее. За тысячи лет роста он сумел захватить лишь эту часть Зин-Шаласта. Но выюнок терпелив и бессмертен — хорошее сочетание для того, кто намерен захватить мир.

Л СРЕДОТОЧИЕ СЕМИ ПУТЕЙ (КО 17)

Величайшим архитектурным сооружением Нижнего города было (и остаётся) величественное Средоточие семи путей — не имеющая равных по великолепию массивная крытая арена с амфитеатром, построенная на фундаменте в виде огромной руны саэдра, чтобы воплощать величие и богатство Тассилона. Для обычного горожанина она представляла собой сердце всего Шаласта. Это величественное строение возвышается более чем на 500 футов и накрыто сложным семигранным хрустальным куполом, из центра которого ещё на 200 футов поднимается тонкий шпиль. Купол окружают семь башен, каждая посвящена одной из школ магии Тассилона (башня алчности указывает прямо на Шпили Зин-Шаласта наверху). Хотя время оставило на здании отпечаток — части фасада отвалились, некоторые меньшие купола просели, — огромный центральный купол и шпиль невредимы и сияют изнутри от множественных постоянных заклинаний *дневного света*. Внутри Средоточия семи путей представляет собой кольцеобразный лабиринт входных туннелей и ворот вокруг обширной арены. Сидения окружают семистороннюю арену

и могут вместить до 150 000 зрителей. Внизу находится ещё больше помещений — камеры гладиаторов, тренировочные залы и бесконечные склады, необходимые для зрелищ, которыми справедливо славилась арена.

Несмотря на отличное состояние, прихвостни Карзуга ещё не попытались использовать это здание. Они ничего не говорили, когда великаны и низшие ламии, жаждущие восстановления славы этого великолепного здания, спрашивали их об этом, и просто меняли тему разговора в сторону более важных проблем. Правда в том, что ламии в душе боятся арены. Тысячи кровавых зрелищ, разыгранных здесь ради удовлетворения кровавожадных зрителей, оставили след на арене. Оставшийся после падения империи эмоциональный резонанс создал средоточие не славы Тассилона, как предполагалось, а смерти, что очень пришлось по нраву особенно жестокому гелугону по имени Гамигин и небольшому кругу жутких кровопийц из иного измерения, известных как багряные пауки.

СУЩЕСТВА: долгое время бывший поневоле охранником и советником одного из многих учеников Карзуга, Гамигин сбежал из тюрьмы после падения Тассилона. Могучий ледяной дьявол опустился на центральный купол Средоточия семи путей и наблюдал, как обращался в руины Зин-Шаласт, на который снаружи обрушилось извержение вулкана, а изнутри его уничтожили мятежные великаны и обезумевшие от ужаса волшебники.

В конце концов даже небо потемнело, и через век после падения Тассилона осталась только тьма. В это время Гамигин отправился в путь по Голариону, оставляя после себя горе и отчаяние. Когда Великая тьма, наконец, миновала, Гамигин вернулся в Зин-Шаласт и устроил логово в Средоточии семи путей. С тех пор ледяной дьявол периодически покидал Зин-Шаласт, чтобы «поразвлечься»



в Голарионе, часто сотнями лет играя роли серийного убийцы, наёмника, военного вождя, серого кардинала за разными тронами и даже бога, почитаемого несколькими гуманоидными племенами. Как правило, Гамигин скрывался под ликом рослого тифлинга или другого потустороннего существа при помощи *изменения облика*, но порой он делал всё это и открыто. Каждый раз против дьявола выступали в праведном гневe искатели приключений, но он всегда сбегал с помощью телепортации и возвращался сюда отдохнуть, расслабиться и обдумать следующий шаг. Он обозначает своё присутствие на арене при помощи хитроумных иллюзий и багряных пауков, с которыми подружился, — пусть он проводит в Зин-Шаласте всего по десять лет каждое столетие, он неплохо постарался, чтобы закрепить свою власть в этом месте.

Персонажи могут решиться обследовать Средоточие семи путей. Исследование Средоточия должно включать столкновения с призванными костяными дьяволами, древние ловушки и периодические столкновения с багряными пауками, населяющими это место, — этих тварей привлекает эмоциональное страдание, окутывающее арену, а также последствия кровопролития, навечно запятнавшие эту землю. Они довольны, питаясь этими застоявшимися эмоциями, и особенно наслаждаются в те дни, когда Гамигин предлагает им живую игрушку для мучений.

Как и в случае Потаённого зверя, Карзуг заметил присутствие Гамигина и послал агентов установить с ним контакт, прося вступить с ним в союз, когда тот восстановит силу. Гамигин, которому интересно, что будет, если Тассион восстанет снова, согласился и получил *кольцо с саздром* в знак благодарности от Карзуга. Если персонажи попадут в поле внимания приспешников Карзуга

(возможно, проведя несколько дней в Зин-Шаласте и перебив множество ламий и великанов или после первой попытки штурмовать массив Мхар), Халиб связывается с Гамигином и просит дьявола перебить персонажей. Гамигин может напасть на персонажей в любой момент после приказа; дьявол предпочитает застать персонажей врасплох, когда те отдыхают, или дожидаться, когда они будут сражаться с другими чудовищами в развалинах, чтобы потом напасть самому.

На соседней карте показан один сектор Средоточия семи путей; здесь находится элитная ложа, которую Гамигин избрал главным логовом, так что, если он атакует и отступает, бежит он именно сюда. Эта комната постоянно охраняется парой багряных пауков — союзников Гамигина. Можете по необходимости использовать этот сектор Средоточия семи путей как образец для создания дополнительных карт этого большого здания.

ГАМИГИН

ОПЫТ	КО	ПЗ
76 800	16	243

М, ледяной дьявол, чародей 3 («Бестиарий», стр. 131).

Принципиальное злое крупное потустороннее существо (дьявол, злой, принципиальный, экстрапланарный).

Иниц.: +8; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +27.

ЗАЩИТА

КБ: 34, касание 16, врасплох 30 (+18 естественная броня, +4 Лвк, +3 отражение, −1 размер).

ПЗ: 243 (17 КЗ; 14d10+3d6+156); регенерация 5 (доброе оружие, заклинания с дескриптором «добро»).

Стойкость +21, **Реакция** +17, **Воля** +17.

СУ: 10/добро; **Невосприимчивость:** огонь, холод, яд;

Устойчивость: кислота 10; **УкМ:** 24.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 60 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: +1 возвращающееся ледяное копьё +22/17/12 (2d6+10 / 19–20 / ×3, 1d6 урона холодом и замедление), укус +15 (2d6+3), удар хвостом +15 (3d6+3 и замедление).

Дистанционная: +1 возвращающееся ледяное копьё +20 (2d6+10 / 19–20 / ×3, 1d6 урона холодом и замедление).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Псевдозаклинания ледяного дьявола (УЗ 13; концентрация +20):

Постоянные — полёт.

Неограниченно — *высшая телепортация* (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), *конус холода* (СЛ 22), *ледяная буря*, *стена льда* (СЛ 21), *устойчивый образ* (СЛ 22).

1 / день — *призыв* (4 круг, 2 костяных дьявола с шансом 50%).

Псевдозаклинания наследия (УЗ 3; концентрация +10):

10 / день — *тлетворное прикосновение* (1 раунд).

Известные заклинания чародея (УЗ 3; концентрация +10):

1 (7 / день) — *защита от добра*, *изменение облика* (СЛ 18), *непроглядный туман*, *приворот (гуманоид)* (СЛ 20).

0 (неограниченно) — *кровотечение* (СЛ 17), *магическая рука*, *мелкие фокусы*, *обнаружение магии*, *сообщение*.

Наследие: дьявольское.

ТАКТИКА

Перед боем: прямо перед тем, как начать бой, Гамигин пытается призвать на помощь двух костяных дьяволов.

В бою: Гамигин позволяет призванным дьяволам вступить в ближний бой с врагами, пока он устраивает хаос при помощи подвижности, используя *стену льда*, чтобы помешать планам противника. Он любит дистанционно применять *конус холода*, *ледяную бурю* и *приворот (гуманоид)*, но как только его вынуждают вступить в ближний бой, он прекращает использовать псевдозаклинания и фокусирует гнев на целителях, показавших себя, прежде чем напасть на других врагов.

Боевой дух: Гамигин прожил тысячи лет потому, что понимал, когда его превосходят, но его ещё никогда не били здесь, в Зин-Шаласте. В результате он тянет до последнего, сбега в далёкое убежище при помощи *высшей телепортации*, только когда у него остаётся меньше 20 ПЗ. Если ему удаётся так спастись, то в ближайшее время он в Зин-Шаласт не вернётся.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 23, **Лвк:** 19, **Вын:** 26, **Инт:** 27, **Мдр:** 24, **Хар:** 24.

БМА: +15; **МБМ:** +22; **ЗБМ:** 39

Черты: Боевые рефлексы, Жестокий удар, Жестокий удар+, Живучесть, Заклинания без реагентов, Мощное псевдозаклинание (ледяная буря), Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (копье), Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (копье).

Навыки: Акробатика +24 (+28 при прыжках), Блеф +27, Внимание +27, Дипломатия +27, Запугивание +27, Знание (история) +28, Знание (краеведение) +28, Знание

(планы) +28, Знание (религия) +28, Использование магических устройств +27, Маскировка +24, Полёт +20, Проницательность +27, Скрытность +20.

Языки: всеобщий, драконий, дьявольский, небесный; телепатия 100 футов.

ОС: дьявольская устойчивость, талант наследия (+2 СЛ для заклинаний обольщения).

Снаряжение: +1 возвращающееся ледяное копьё, кольцо с саздром.

БАГРЯНЫЕ ПАУКИ (2)

ОПЫТ	КО	ПЗ
19 200 каждый	12	168 каждый

(см. стр. 422).

ТАКТИКА

В бою: хотя в Средоточии семи путей всего двенадцать багряных пауков, только двое из них присутствуют здесь, когда персонажи в первый раз достигают этой зоны. Они считают Гамигина союзником, если не другом, и сосредотачиваются на врагах, которые атакуют ледяного дьявола. Дополнительные багряные пауки могут присоединиться к схватке по вашему желанию, если эти двое убиты.

Боевой дух: багряный паук бежит, когда у него остаётся менее 20 ПЗ.

СОКРОВИЩА: кроме снаряжения, которое носит Гамигин, он прячет сокровища по десяткам схронов по всему Голариону на случай начала нового дела, которым он загорится. Один из таких схронов находится в элитной ложе, которая служит ему логовом. В ней три ларчика из сумеречного дерева (стоящих по 300 зм), в которых находится 4 500 зм, 220 пм и коллекция драгоценных камней и украшений на 8 000 зм.

М ЦИРК ВОМАРКА

Для событий слишком масштабных, чтобы их могло вместить Средоточие семи путей, в древности построили цирк Вомарка. Его так называли в честь каменного великана-чемпиона, который выиграл первые колесничные гонки на мастодонтах и погиб через мгновение после победы на окровавленных бивнях собственной обезумевшей от крови упряжки. С тех пор это здание стало площадкой для любых зрелищ — от вышеуказанных гонок до дуэлей волшебников, демонстрации осадных орудий и даже обычных скачек на лошадях и колесничных гонок. Каким бы ни было событие, большая часть соревнований шла до смерти. О них говорили по всему Шаласту, а сам цирк мог вместить четверть миллиона зрителей. Большая часть южной стороны цирка захлестнула и уничтожила Чаша, которая с каждым годом распространяется чуть дальше. Среди растительности едва виден каменный колосс — статуя древнего героя Вомарка, убиваемого мастодонтами. При первом взгляде статуя кажется какой-то жуткой многоголовой тварью, выглядывающей из зарослей.

Н СПОЛИАРИЙ

Длинный ряд низких зданий стратегически расположен рядом со Средоточием семи путей и цирком



ШПИЛИ ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ МХАР

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ

Вомарка. Первоначально сюда стаскивали трупы погибших из двух зданий, но они быстро превратились в городской морг и крематорий. Сюда приносили погибших бойцов. С них снимали все ценности и снаряжение, которое потом снова использовали или отправляли в Ремесленный квартал для ремонта и восстановления. Здешние мрачные служители не брезговали украшениями, личными вещами, золотыми зубами и даже цветными татуировками, которые срезали вместе с кожей. Большие печи, в которых сжигали трупы, расположены в задней части здания и всё ещё работоспособны — если кто-то заново их растопит, — хотя вокруг лежит такой слой сажи и обугленных останков гуманоидов, что к печам придётся прокапываться или прорубаться.

Бесстрашные искатели приключений могли бы обыскать эти комнаты и найти один или несколько тайников с ценностями, собранными и припрятанными похоронных дел мастерами, чтобы шумные родственники или рабовладельцы не могли доказать, что трупы ограблены. Несколько таких тайников находятся под незакреплёнными плитами пола, в полых колоннах и как минимум в одной печи. К сожалению, проблемой этого места является самозарождающаяся нежить, и ищущим приходится иметь дело с призраками, жуткими духами, привидениями или ещё чем похуже. Кроме этого стандартного набора нежити, по залам бродят и странные неживые существа, состоящие из горящих тел, и любая давно уже потухшая печь может вдруг испустить обжигающее пламя, когда отважный искатель сокровищ заглядывает в неё в поисках золота.

О ПОТАЙНОЙ ХОД (КО 15)

Хотя на первый взгляд эта небольшая башня может показаться неинтересной, особенно по соседству с громадным Средоточием семи путей и цирком Вомарка, в её основании скрыт длинный извилистый туннель, полого поднимающийся внутрь массива Мхар. Этот путь обходит большую часть нижней дороги и позволяет персонажам не попасться на глаза стражам Нижнего города. Туннель выводит на высокий уступ горы в верхней части Высокого квартала на высоте 22 000 футов.

СУЩЕСТВО: в туннеле нет никаких чудовищ несмотря на широкий открытый вход, поскольку на уступе, возвышающемся над этим склоном горы, живёт один 28-футовый хищник. Это чудовищный горный верёвочник, тварь, приспособившаяся к существованию на больших высотах.

ГОРНЫЙ ВЕРЕВОЧНИК

ОПЫТ	КО	ПЗ
51 200	15	232

Особый верёвочник («Бестиарий», стр. 46).

Хаотичная злая огромная аберрация (холодный).

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание:** +27.

ЗАЩИТА

КБ: 28, касание 8, врасплох 28 (+20 естественная броня, -2 размер).

ПЗ: 232 (15d8+165).

Стойкость +16, **Реакция** +5, **Воля** +14.

Невосприимчивость: холод, электричество; **УКМ:** 30.

Слабые стороны: уязвимость к огню.

АТАКА

Скорость: 10 футов.

В ближнем бою: укусы +25 (6d8+24 / 19–20).

Дистанционная: 6 жгутов +10 (дистанционная атака касанием, 1d6 урона Сил).

Занимаемое пространство: 15 футов; **Зона досягаемости:** 15 футов.

Особые атаки: притягивание (жгут, 5 футов), жгуты.

ТАКТИКА

В бою: горный верёвочник бросается на ближайших врагов, но он не лишён разума. Он понимает, что следует сосредотачивать атаки на врагах в наиболее тяжёлой броне.

Боевой дух: обычно горный верёвочник голоден, но он не дурак — он не будет сражаться насмерть, если возможно. Если у него остаётся менее 50 ПЗ, чудовище пытается выйти из боя и поторгаться за жизнь. Если персонажи могут общаться с ним и готовы на переговоры, горный верёвочник становится неожиданным источником информации — он много знает о регионе, и вы можете использовать его, чтобы указать персонажам существ, владеющих кольцами с саздром, или другим образом направить их туда, куда вам нужно.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 42, **Лвк:** 11, **Вын:** 33, **Инт:** 13, **Мдр:** 16, **Хар:** 12.

БМА: +11; **МБМ:** +29; **ЗБМ:** 39 (нельзя сбить с ног).

Черты: Критическое кровотечение, Критическая точность, Стальная воля, Уверенное владение оружием (жгуты), Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (укус), Эксперт (Внимание), Эксперт (Скрытность).

Навыки: Внимание +27, Знание (подземелья) +16, Знание (религия) +16, Лазание +34, Скрытность +16 (+24 в каменистой или ледистой местности).

Языки: акло, тассилонский.

П ДОМ БОЖЕСТВЕННОГО ПОГЛОЩЕНИЯ

Это величественное строение отделено от дороги рядом ребристых башен, увенчанных желобчатыми выступами и луковками куполов. Многочисленные балконы выходят на разрушенный двор внизу. За воротами из чеканной бронзы возвышается на платформе огромный храм. Каменные стены украшены резьбой с тассилонскими рунами и семиконечной звездой саздра. Храм венчают две пагоды, каждая из которых пуста и выводит в неф храма под ней. В одной стоит массивная статуя Карзуга, поднимающаяся от пола храма, голова его касается вершины пагоды. Во второй ничего нет, пол под ней украшен резным изображением вездесущей золотой когтистой руки, держащей драгоценный камень, — это руна алчности.

Дом Божественного поглощения служил центром официальной церкви Шаласта, основанной Каладурнэ, первым рунным властителем алчности, и был средоточием почитания философских и эзотерических догматов

ЛОГОВО ГЛОРОФАЭКСА



алчности. По традиции, верховной жрицей храма всегда была огромная тварь, ведьма-ламия (см. стр. 420), носившая титул Наивысшей. Она также была самым высшим представителем власти Нижнего города и подчинялась только чиновникам, имевшим привилегию жить в Шпилях Зин-Шаласта. Указы, исходящие из уст Наивысшей, считались законом, если только их не отменял Карзуг или кто-то из его представителей из цитадели наверху.

Нынешняя верховная жрица — Наивысшая Кеоптра, могущественная ведьма-ламия. Она верно служит Карзугу и старается вновь собрать его паству и построить на развалинах Нижнего города столицу новой империи. Она много лет не жила в стенах этого огромного храма, обитая ныне в Вершине Корысти, чтобы по необходимости говорить с Карзугом. Многие ламии Зин-Шаласта — ведьмы, голодомонстры, матриархи и простые ламии — живут в этом здании или окружающих его развалинах; в результате 50% случайных сцен в пределах 1 000 футов от этой зоны представляют собой встречу с ламиями различного типа.

Р ХРАМ САЗДРА

Это чудовищных размеров сооружение изрядно пострадало за прошедшие века. Объёмистый зиккурат с многочисленными башенками местами провалился под собственным весом. Исследование внутренней части — весьма опасная затея с учётом угрозы дальнейших обрушений, хотя любой, кто проникнет туда, быстро поймёт, что храм был посвящён Лиссале, тассилонской богине рун и судьбы. Поклонение ей было суровым, как можно понять по барельефам, изображающим жрецов-флагеллянтов, умертвляющих плоть, и прочим ритуальным изображениям самоистязаний, что так обильно украшают уцелевшие стены. Никто не пытался снова

занять это здание, но мало кто заходил сюда и выходил живым, чтобы рассказать о жутких тенях, шевелящихся в углах на грани зрения, низком гулком рыке и вполне реальном ощущении, что за тобой кто-то следит. От тех, кто не вернулся, остались только кровавые клочья мяса, опознаваемые лишь по остаткам снаряжения.

С ЛОГОВО ГЛОРОФАЭКСА (КО 17)

Это здание некогда было массивным укреплением из камня и стали с единственным хорошо охраняемым входом. В городе алчности важнее всего было, чтобы правители получали свою долю. В этой крепости размещалась внушительная армия сборщиков налогов — агентов в верхней части и грубых приставов в недрах здания. Кроме прочего, здесь располагался городской монетный двор и казна, а также управление городского комиссара, надзирающего за всеми этими операциями.

Когда Тассилон пал, сборщики налогов и комиссар сбежали одними из первых. Те немногие, кто просто сбежал, в большинстве выжили, но кто попытался перед тем, как покинуть Зин-Шаласт, разграбить казну, слишком затянули со спасением, и их накрыло потоком лавы после извержения, погубившего эту часть города. Похищенные сокровища валялись и истлели годами или расхищались другими выжившими, а сама крепость опустела. Но не навсегда.

Сегодня здание по большей части обрушилось, но несколько комнат ещё целы. Центральный зал частично обвалился, но от него осталось достаточно, чтобы это место могло послужить обширным логовом для нынешнего обитателя. Прямо к югу от этого помещения сохранилась одинокая башенка, но залы её пусты. Единственный потайной туннель ведёт в центральный зал с востока — эти двери можно обнаружить при

проверке Внимания со СЛ 25, но они (как и главный вход в здание с юга) охраняются заклиниванием *сигнал тревоги*, сотворённым обитателем этих руин.

СУЩЕСТВО: могучий синий дракон по имени Глорофаэкс, один из сильнейших драконов Кодарских гор, обнаружил Зин-Шаласт 150 лет назад и даже тогда был впечатлён величием и вычурностью города. Будучи сам существом алчным и обладая широкими познаниями о тассилонских руинах, он избрал это место логовом, как только выяснил его изначальное предназначение. Глорофаэкс провёл последнее столетие, изучая Зин-Шаласт и собирая своё сокровище, состоящее по большей части из предметов, украденных у жителей Нижнего города. Он считает, что сокровищам Зин-Шаласта лучше быть в его личном распоряжении.

После пробуждения Карзуг одним из первых приказов велел своим приспешникам — рунным великанам — связаться со всеми местными драконами и призвать их на службу рунному властителю. В древние времена десятки драконов были союзниками Карзуга (в Оке Корысти у него до сих пор есть раб-дракон), и он жаждет восстановить эти связи. Большинство призванных на службу драконов до сих пор живут в окрестных горах (и могут быть встречены как бродячие чудовища), в то время как только Глорофаэкс живёт в самом городе. Из всех драконов этот был достаточно опасен, поэтому, как и в случае Потённого зверя и Гамигина, для дипломатических переговоров были избраны рунные великаны. К счастью для всех, Глорофаэкс счёл честью быть избранным Карзугом. Будучи знатоком тассилонской архитектуры, этот синий дракон жаждет стать союзником пробуждающегося рунного властителя, прекрасно зная после изучения барельефов на стенах зданий, что любимые союзники-драконы в прошлом хорошо вознаграждались правителями Зин-Шаласта.

Пока что Глорофаэкс спокойно ждал в логове, порой вылезая полетать над городом и оценить его состояние. Ему не по нраву чужаки, если только они не сумеют убедить его, что они тоже приспешники Карзуга. В этом случае Глорофаэкс желает узнать, когда Карзуг вернётся окончательно, чтобы он мог получить выгоду от союза с рунным властителем. Дракон не любит гостей, будь то великаны, ламии или персонажи, так что если они задерживаются слишком надолго (5 минут максимум), дракон теряет самообладание и нападает.

ГЛОРОФАЭКС

ОПЫТ	КО	ПЗ
102 400	17	275

Старый синий дракон («Бестиарий», стр. 114).

Принципиальный злой гигантский дракон (земляной).

Иниц.: +3; **Восприятие:** драконье чутьё; **Внимание:** +29.

Аура: пугающее присутствие (270 футов, СЛ 25), электрическая аура (10 футов, 1d6 урона электричеством).

ЗАЩИТА

КБ: 37, касание 6, врасплох 37 (+29 естественная броня, -1 Лвк, +3 отражение, -4 размер).

ПЗ: 275 (22d12+132).

Стойкость +22, **Реакция** +15, **Воля** +20.

СУ: 15/магия; **Невосприимчивость:** паралич, сон, электричество; **Устойчивость:** холод 30; **УкМ:** 28.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 250 футов (скверная маневренность), рытьё 20 футов.

В ближнем бою: укусы +29 (6d6+16 / 19–20), 2 удара когтями +29 (2d8+11), 2 удара крыльями +24 (2d6+5), удар хвостом +24 (2d8+16).

Занимаемое пространство: 20 футов; **Зона досягаемости:** 15 футов (20 футов для укуса).

Особые атаки: взмах хвостом (2d6+16, Реакция со СЛ 27, ½ урона), губительное дыхание (120-футовая линия, 18d8 урона электричеством, Реакция со СЛ 27, ½ урона, применяется каждые 1d4 раунда), мираж, пустынная жажда (СЛ 25), сокрушение (4d6+16, Реакция со СЛ 27, ½ урона).

Псевдозаклинания (УЗ 22; концентрация +26):

Неограниченно — *иллюзорная местность* (СЛ 18), *малый образ* (СЛ 16), *призрачный звук* (СЛ 14), *чревоощущение* (СЛ 15).

Известные заклинания (УЗ 11; концентрация +15):

5 (4 / день) — *губительный полиморф* (СЛ 19), *силовая стена*.

4 (7 / день) — *дверь в пространстве*, *мистический глаз*, *приворот (чудовище)* (СЛ 18).

3 (7 / день) — *замедление* (СЛ 17), *марево*, *рассеивание магии*, *ускорение*.

2 (7 / день) — *безудержный смех* (СЛ 16), *кислотная стрела*, *невидимость*, *опаляющий луч*, *устойчивость к стихии*.

1 (7 / день) — *волшебная стрела*, *масло* (СЛ 15), *приворот (гуманоид)* (СЛ 15), *сигнал тревоги*, *уменьшение гуманоида* (СЛ 15).

0 (неограниченно) — *всплеск кислоты*, *магическая рука*, *мелкие фокусы*, *обнаружение магии*, *обнаружение ядов*, *пляшущие огоньки*, *починка*, *сообщение*, *чтение магических текстов*.

ТАКТИКА

В бою: Глорофаэкс сначала использует губительное дыхание, если двое или более противников стоят друг за другом. Затем он сотворяет *марево* и *ускорение*, прежде чем попытаться сокрушить как можно больше врагов, и вступает в ближний бой, пока у него не останется 150 ПЗ, после чего снова взлетает в воздух, чтобы использовать губительное дыхание и дистанционные заклинания.

Боевой дух: если у Глорофаэкса остаётся менее 100 ПЗ, он покидает зону — он может вернуться в будущем и напасть на персонажей по вашему усмотрению.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 33, **Лвк:** 8, **Вын:** 23, **Инт:** 18, **Мдр:** 19, **Хар:** 18.

БМА: +22; **МБМ:** +37; **ЗБМ:** 46 (50 против сбивания с ног).

Черты: Акклиматизация на высоте, Быстрое заклинание, Двужильный, Естественная атака+ (укус), Жестокий удар, Критическая точность, Критическое ошеломление, Парение, Сокрушительный удар, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (укус).

Навыки: Блеф +29, Внимание +29, Выживание +29, Запугивание +29, Знание (инженерное дело) +29, Знание



ШПИЛИ
ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ

КАРТА ШЕСТАЯ:
ЛОГОВО
ГЛОРОФАЭКСА

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ МХАР

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ



(магия) +29, Использование магических устройств +29, Колдовство +29, Полёт +10, Проницательность +29.

Языки: ауран, великаний, всеобщий, драконий, тассилонский.

ОС: звукоподражание.

Снаряжение: великое кольцо устойчивости к холоду, кольцо с саздром.

АККЛИМАТИЗАЦИЯ НА ВЫСОТЕ

Требование: Двужильный.

Преимущества: автоматическая акклиматизация на высокогорье. Бонус мастерства +2 ко всем проверкам Выживания на высоте от 5000 футов и выше.

СОКРОВИЩА: Глорофаэкс держит сокровище в строгом порядке за каменной дверью в восточной части — за ней находится комната площадью 10 на 10 футов, задняя часть которой обрушилась. Здесь, однако, осталось более чем достаточно места для драконьего сокровища, среди которого 64 000 см, 21 000 зм, 520 пм, золотой ларец стоимостью 1 400 зм, в котором находится 35 различных драгоценных камней стоимостью 12 000 зм все вместе, серебряный браслет стоимостью 25 зм, нефритовый гребень стоимостью 300 зм, пара красных шёлковых перчаток, вышитых золотой нитью, стоимостью 800 зм за пару (в стеклянном футляре стоимостью 100 зм), искусно сделанный мифральный кольчужно-латный доспех, искусно сделанный нагрудник, +2 ламинарный доспех, жезл удара молнии (УЗ 6, 23 заряда), кожаная сумка с 4 замёрзшими зельями исцеления лёгких ранений, замёрзшим зельем совиной мудрости, склянкой масла волшебного одеяния +4, инкрустированный драгоценными камнями тубус

из слоновой кости стоимостью 300 зм, в котором содержится свиток видения будущего и свиток массового излечения, кольцо уклонения и средний метаскипетр длительных заклинаний.

Т ШАЛАРИЯ

На низком холме, смотрящем на северный край Йотунбурга, находится внушительная крепость — гордость и радость воинства Шаласта. Это Шалария, академия военной и идеологической подготовки, из которой вышли орды верных солдат-великанов, служивших передовыми войсками Карзуга. Под прямым управлением Великого полемарха, верховного главнокомандующего Шаласта, подчинявшегося только самому рунному властителю, комендант академии давал великанам-призывникам и добровольцам военную подготовку и тактические познания, лучшие из доступных в то время и, вероятно, в последующие века. Именно здесь в огромных комнатах, вырезанных в горе под самой крепостью, жили рунные великаны Зин-Шаласта.

Большинство облачных и штормовых великанов Зин-Шаласта обитают в Шаларии. Ими руководят могучие личности — усиленные представители каждой расы, известные как стражи. Облачными великанами руководят стражи ветра, штормовыми — стражи грома. Многие из них забрали на службу в Вершину Корысти, не оставив в крепости очевидного лидера. Но хаос не воцарился в Шаларии, поскольку облачные и штормовые великаны боятся своих хозяев — рунных великанов. Попытка обследовать это гигантское сооружение — само по себе приключение. К сожалению, кроме случайных сокровищ и опыта, здесь найдётся мало полезного для грядущего столкновения с рунным властителем Карзугом.

ЧАСТЬ ПЯТАЯ: ВОСХОЖДЕНИЕ НА МАССИВ МХАР

Самое название Мхар происходит из легенды, что можно вспомнить при успешной проверке Знания (история, планы или религия) со СЛ 30. Эта легенда рассказывает о могучей сущности по имени Мхар, которая попыталась добраться до Голариона из чужого мира, но была поймана и окаменела на полпути при выходе из горы. Чем был этот самый Мхар и какая сила остановила его — неизвестно, но никто не хочет даже думать о том, что случилось бы, если бы ему всё удалось. От этой сущности осталось лишь лицо, вмёрзшее в камень пика горы. Рунный властитель Ка-ладурнэ (первый рунный властитель алчности) решил выстроить здесь город отчасти из-за этой легенды, и теперь, спустя тысячи лет после падения Тассилона, предания о Мхаре всё ещё можно прочесть в полуистлевших трактатах. Каждый новый рунный властитель приказывал скульпторам-волшебникам переделывать лицо на горе в своё подобие, но даже сами рунные властители не могли полностью избавиться от ощущения, что нечто иное, старше самого Тассилона, смотрит этими холодными каменными глазами с Вершины мира.

Неудачная попытка Мхара проникнуть в Голярион изуродовала эти края — прежде всего, истончилась грань между этим миром и кошмарным измерением Ленг. Чем выше взбираешься по склонам массива Мхар, тем сильнее ощущается влияние Ленга, словно сам пик горы пронзает небесную твердь и позволяет чуждому миру просачиваться сюда вокруг её вершины. Взбираться на Лик Мхара — дело чрезвычайно опасное, даже по самому прямому пути (подъём Золотой дороги), поскольку по дороге возникают многочисленные трудности.

Подъём на гору по Золотой дороге — самый простой путь, требует всего двенадцати успешных проверок Лазания со СА 15 для подъёма там, где дорога становится особо крутой или местами осыпалась. Попытка подняться на гору по другому пути требует проверок Лазания со СА 25, совершаемых раунд за раундом; кроме того, есть десяток зон, требующих проверки Лазания со СА 30, чтобы обойти особо трудные препятствия. Магический полёт — куда более безопасный вариант, как и телепортация. Но и при этом разреженный воздух, ветра и холод могут представлять смертельную опасность.

По мере подъема персонажей из Нижнего города существует 15%-ный шанс в час, что кто-то заметит

их и атакует — вероятно, драконы, летучие патрули ламий или морозные великаны, — но, скорее всего, персонажей заметят ленгские пауки, кишачие в регионе (см. стр. 352). Как только персонажи забираются на высоту выше 26 000 футов и входят в смертельную зону (см. ниже), ленгские пауки остаются единственными существами, с которыми они сталкиваются вплоть до Вершины Кобыты.

СМЕРТЕЛЬНАЯ ЗОНА

При подъёме из Нижнего города на высоте в 15 000 футов к верхним склонам массива Мхар персонажам придётся пережить эффекты высокого пика, как указано на стр. 463 «Основной книги правил». Но как только персонажи приближаются к башням, они выходят на высоту 26 000 футов и попадают в так называемую «смертельную зону», где воздух становится слишком разреженным для дыхания. Во времена Тассилона внутри всех помещений здесь поддерживалась пригодная для дыхания атмосфера, и некоторые внешние пространства (как правило, дворы и переходы между строениями) имели зоны, где были порталы на план Воздуха, и кишащие там элементарии трудились над поддержанием воздушного потока для дыхания, но сегодня только самые верхние пределы Вершины Корысти сами поддерживают эти эффекты. Существа, которые сегодня посещают этот регион (в основном великаны, Кеоптра и Халиб), как правило, полагаются на магию или скорость (или на всё вместе), чтобы ограничить пребывание в смертельной зоне. Следующие правила для смертельной зоны дополняют правила для больших высот из «Основной книги правил».

СМЕРТЕЛЬНАЯ ЗОНА (ВЫШЕ 26 000 ФУТОВ): на такой высоте нормальная жизнь невозможна, здесь просто не хватает атмосферного давления, чтобы поддерживать необходимое для дышащих существ количество кислорода. Высотная болезнь на таких высотах проявляется практически сразу. Каждые 10 минут, что персонаж провёл в этой зоне, он должен успешно пройти испытание Стойкости (СЛ 15, +1 за каждое предыдущее испытание), или все характеристики получают 1 урон. Акклиматизация к большим высотам (вроде той, что даёт черта Акклиматизация на высоте, или у существ, привычных к таким регионам) не даёт никакой защиты. Возможно, даже опаснее то, что, как только существо проваливает три испытания подряд против этого эффекта, оно начинает медленно

задышаться. Если оно не вернётся на более благоприятную территорию, оно страдает от длительной нехватки воздуха, как указано на стр. 477 «Основной книги правил». В смертельной зоне всегда сильный холод.

ПРИШЕЛЬЦЫ ИЗ ЛЕНГА (КО 18)

СУЩЕСТВА: рунные властители алчности часто использовали близость Ленга в своих целях, но лишь после возвышения Карзуга правители Шаласта формально заключили некое подобие союза с обитателями этого мира. Именно при помощи обитателей Ленга Карзуг построил башню, известную как Золотая Шпора, и огромные Врата Загадок, что ныне нависают над Ридлпортом. Последним его совместным с этими существами из другого мира проектом был *Ленгский механизм* — машина, способная искривлять само время (см. зону Ш12).

Но в Ленге живут и другие чудовища, кроме его обитателей, и мирно сосуществовать они практически не умеют. Гигантские ленгские пауки — главные древние враги не совсем гуманоидных обитателей Ленга, и после падения Тассилона несколько ленгских пауков сумели пробраться через грань миров сюда, как только рухнула защита массива Мхар. Пауки нашли мёртвый мир под чёрным небом и быстро перебили тех обитателей Ленга, что ещё оставались здесь.

Когда Карзуг недавно пробудился, он призвал новую группу обитателей себе на помощь для ремонта и активации *Ленгского механизма*, но ленгские пауки это заметили. Группа особо могучих пауков недавно прибыла в регион — близость Ленга защищает их от влияния защитного поля, а их камни *цуна* помогают выживать в разреженной атмосфере, но паукам не удалось проникнуть в регион, охваченный защитным полем.

Жажда выяснить, что затеяли их враги, ленгские пауки поначалу не рассматривают персонажей как противников — скорее как инструмент. Эти три громадных паука (у каждого нечётное количество лап — 7, 9 или 11, но не 8, как можно было бы ожидать), заметив персонажей, осторожно приближаются к ним. Эти пауки сильны и к тому же весьма разумны — они понимают, что гуманоиды, способные добраться до этой части мира, вряд ли будут лёгкой добычей. Главный паук, раздутая тварь, держащая наготове боласы из паутины, обращается к партии, используя способность полиглот, сообщая им, что от них требуется услуга и что они не рассматриваются как еда.

Если персонажи не станут сразу набрасываться на пауков, твари во время разговора держат расстояние (подходят не ближе чем на 40 футов). Со всё большим нетерпением они говорят: «Наши враги, те из Ленга, что подражают вашей несуразной симметрии, вернулись в этот мир ради древнего союза с вернувшимся властителем». Пауки частично просят, а частично требуют, чтобы персонажи поработали их палачами — проникли в цитадель и убили всех обитателей Ленга, которых найдут внутри. Если смогут, пусть уничтожат и *Ленгский механизм*. Пауки мало знают о том, что это за устройство, кроме того факта, что обитатели Ленга были призваны Карзугом на помощь в его создании 10 000 лет назад и что его

уничтожение причинит такую боль врагам пауков, что одно предвкушение этого их радует.

Если персонажи потребуют награды, пауки изумлённо трясут педипальпами и разевают кошмарные пасти, что можно истолковать как смех. Если персонажи настаивают, паукам это надоедает и они нападают на персонажей, чтобы в конце концов ими полакомиться.

УСИЛЕННЫЕ ЛЕНГСКИЕ ПАУКИ (3)

опыт	КО	ПЗ
51 200 каждый	15	232 каждый

(Pathfinder RPG Bestiary 2, стр. 176, 292).

Хаотичный злой огромный волшебный зверь (экстрапланарный).

Иниц.: +15; **Восприятие:** виброслуховательность 60 футов, мистическое зрение, ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +23.

ЗАЩИТА

КБ: 33, касание 19, врасплох 22 (+14 естественная броня, +11 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 232 (15d10+150); быстрое исцеление 10.

Стойкость +19, **Реакция** +20, **Воля** +12.

Невосприимчивость: звук, холод, эффекты замешательства и безумия, яд; **УкМ:** 25.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 40 футов.

В ближнем бою: искусно сделанный цеп +24/+19/+14 (3d6+10), укусы +18 (2d6+5 и яд).

Дистанционная: искусно сделанный болас +23 (1d8+10).

Занимаемое пространство: 15 футов; **Зона досягаемости:** 15 футов.

Особые атаки: оружие из паутины, паутина (дистанционная атака +26, СЛ 17, прочность 5).

Псевдозаклинания (УЗ 15; концентрация +23):

Постоянные — мистическое зрение, полиглот, свобода движений.

Неограниченно — изготовление (только паутина), рассеивание магии.

3 / день — невидимость, полноценный образ (СЛ 21), хождение по воздуху.

1 / день — вуаль (СЛ 24), безумие (СЛ 25), мистический мираж (СЛ 23), приворот (чудовище) (СЛ 22).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 30, **Лвк:** 33, **Вын:** 30, **Инт:** 25, **Мдр:** 21, **Хар:** 26.

БМА: +15; **МБМ:** +27; **ЗБМ:** 48 (58 против сбивания с ног).

Черты: Боевые рефлексy, Жестокий удар, Защитная стойка, Прицельная стрельба, Сбивание с ног+, Стальная воля, Стрельба вблизи, Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +29 (+33 при прыжках), Внимание +23, Знание (одно любое) +22, Использование магических устройств +23, Колдовство +22, Лазание +36, Ремесло (капканщик) +22.

Языки: акло; полиглот.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Оружие из паутины (Экс): ленгский паук способен умело создавать из паутины искусно сделанное оружие. Данная техника создания оружия позволяет пауку создать цеп или боласы, прикрепив к тяжёлому предмету вроде камня или куска металла паутину. Паук прикрепляет



ШПИЛИ ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ МХАР

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ

другой конец паутины к ноге и применяет утяжелённый шнур в качестве искусно сделанного цепя или бола-сов. Ленгский паук может одновременно использовать только одно такое оружие, поскольку другие конечности ему нужны для движения. Если ленгский паук роняет или теряет оружие из паутины, он может создать новое оружие в качестве действия полного хода, если у него есть доступ к тяжёлым предметам подходящего размера (например, осыпавшиеся камни кладки или черепа).

Яд (Св): укус — ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 27; **Частота:** 1 / раунд до 6 раундов; **Действие:** 1d4 урона Вын и замешательство на 1 раунд; **Лечение:** 2 испытания подряд.

От яда ленгского паука кожа идёт волдырями и гниёт, в то время как разум испытывает яркие и жуткие галлюцинации, которые могут заставить отравленное существо действовать непредсказуемо, как если бы оно было в замешательстве. Галлюцинации, создаваемые этим ядом, являются эффектом, воздействующим на разум. СЛ испытания зависит от Выносливости ленгского паука.

СОКРОВИЩА: ленгские пауки пришли сюда, подготовившись к выживанию во враждебной окружающей среде: им немного помогает невосприимчивость к холоду и способность ходить по воздуху, но у каждого из них также есть *иридирующее веретено (камень иуна)*, чтобы выживать в разреженной атмосфере.

РАЗВИТИЕ: хотя у ленгских пауков и персонажей есть общие враги, они — плохие союзники. Как только персонажи истребят обитателей Ленга, паукам они становятся не нужны. У пауков нет простого способа сразу же вернуться в Ленг, и потому они остаются в регионе даже после того, как персонажи выполняют их задание. Защитное поле продолжает преграждать им путь к самим шпилям, но если персонажи возвращаются к паукам после завершения задания, пауки не благодарят их, а просто нападают. Даже если персонажи не возвращаются по собственной инициативе к этим коварным арахнидам, можете позже использовать их как дополнительных противников — эти твари не обязаны оставаться только в этой зоне и в конце концов могут спуститься по склону горы, чтобы исследовать сам Нижний город.

НАГРАДА: если персонажам удастся достичь перемирия с ленгскими пауками или каким-то ещё образом узнать о ситуации на Вершине Корысти (например, посредством контроля над разумом), дайте им столько опыта, как если бы они победили этих трёх ленгских пауков в бою.

ЗАЩИТНОЕ ПОЛЕ

Чтобы в течение тысячелетий хранить в тайне Зин-Шаласт, весь комплекс окружён защитным полем, в центре которого находится Вершина Корысти (зона Ч). Защитное поле окружает всю зону, указанную на карте Шпилей Зин-Шаласта на стр. 354, в результате чего она непроницаема для любого прорицания или тайновидения (хотя использование Ока Корысти для слежения за внешним миром не блокируется).

Более того, защитное поле распространяет мощный эффект, который отбрасывает и не пропускает тех, кто не настроен на этот регион. Это поле ощущается как незримая сила, почти как гравитация, выталкивающая чужаков. Эффекты телепортации в этой зоне не работают (за исключением портала в зоне Ш14), и поле создаёт практически непроницаемый барьер для существ, которые используют *астральную проекцию* или пытаются проникнуть в регион при помощи Эфирного или Теневого плана. Также это ощущение вызывает сильное головокружение, словно направление гравитации внезапно меняется на противоположное, отталкивая персонажа, пытающегося приблизиться к Шпилям Зин-Шаласта. Хуже того, раз в минуту поле незримо пульсирует, вызывая мучительную, слепящую боль. При таком импульсе все ненастроенные существа в защитном поле должны успешно пройти испытание Стойкости со СЛ 20 или получить 8d6 урона (этот урон преодолевает все формы снижения урона и устойчивости к стихиям) и испытание Воли со СЛ 20, чтобы не потерять 1d4 Мудрости, когда вспышки видений чуждого мира пронзают разум, оставляя безумие и страх (это эффект, воздействующий на разум). Персонаж, который проваливает оба испытания в одном и том же раунде, навсегда слепнет от боли.

Персонаж, который носит *медальон семиконечной звезды* или *кольцо с саздром*, может игнорировать эффекты защитного поля (другие магические предметы с сильной связью с Тассилоном или Шаластом тоже могут помочь, если вы так захотите). Неразумные существа вроде конструкций также невосприимчивы к этим эффектам, как и все настроенные существа (включая всех обитателей Ленга в зоне Ш12 и всех потусторонних существ, вызванных прямо внутрь поля посредством эффектов вроде *высшего потустороннего слуги* при помощи *средоточия души* в зоне Ш17). Персонажи, обладающие *абсолютным оружием* (см. стр. 442), получают бонус +4 к испытаниям против этих эффектов и не слепнут, если проваливают оба испытания.

Если персонажи ещё не узнали о том, как им могут помочь *кольца с саздром*, как только они попадают под действие защитного поля, они могут узнать о ценности этих предметов при помощи заклятий *божественное откровение* или *прорицание*.

ШПИЛИ

Шпили Зин-Шаласта, сказочная цитадель на Вершине мира, — место, где заканчивается наша история. Она расположена на крутом склоне горы, глубоко в смертельной зоне. Эти фантастические башни — сердце правления сатрапии Алчности и престол Карзуга и его предшественников. Эта цитадель, состоящая из множества башен, прилепившихся к склону горы вокруг центральной — Вершины Корысти, некогда была сама по себе городом, с башнями высотой в сотни футов, с бесчисленными переходами, чертогами и зубчатыми стенами. Несмотря на размер крепости, она почти покинута. Населён только высший уровень Вершины Корысти — покои, где Карзуг провёл последние минуты

ШПИЛИ ЗИН-ШАЛАСТА



существования Тассилона, и палаты, где он ещё раз вступит в мир. И обитает там элита Карзуга — его воители, ученики и полководцы, и чтобы победить рунного властителя и не дать ему вернуться, персонажам придётся сначала одолеть его могучих приспешников.

Окрестности Шпилей вкратце описаны здесь, однако вы можете расширить кампанию по своему усмотрению.

У КЛЫКИ

Эти сооружения из резного алебаstra возносят пирамидальные вершины над приземистым основанием на 400 футов. Внутри они по большей части пусты и состоят из нескольких просторных помещений. В старину они служили сторожевыми башнями ворот в цитадель рунных властителей алчности. В этих башнях некогда жили синие драконы, носившие ожерелья свободного дыхания, охраняя подход к Шпилям. Со временем Карзуг надеется пополнить драконью стражу, начав с Глорофакса. А пока эти белые клыки безмолвны и пусты.

Ф ОБИТЕЛЬ ВЕДЬМ

У этих трёх башен затейливые фасады с сотнями арок и балконов. Каждая имеет 1 300 футов в высоту, и все они находятся вокруг огороженного стенами владения. Здесь жили ведьмы-ламии, служившие в высших эшелонах власти рунного властителя. Они осуществляли административное управление империей, освобождая ему время для магических исследований и заговоров по свержению соперников. Их называют Ведьмами Горы, поскольку их обитель находится у подножия жилища самого владыки. Всего в обители было три башни: Посольская башня, где принимали и размещали посланников ко двору рунного властителя алчности; Рунная башня, где ламии при помощи своих талантов иссушения воли и контроля

разума обрабатывали великанов-рабов Зин-Шаласта, делая их абсолютно преданными; и Ведьмовская башня, где жили сами Ведьмы Горы, держа двор с тайным советом. Потомки этих ламий разбрелись по всему Зин-Шаласту и ждут часа, когда их предводительницы вернутся в эти башни. Но сейчас в Зин-Шаласте живёт только одна ведьма — опасный и смертоносный оракул, известная как Наивысшая Кеоптра (см. зону Ш17). Пока же эта обитель совершенно покинута.

Х КОВАРНЫЙ ПОДЪЁМ

Этот извилистый путь идёт от обители ведьм к цитадели рунного властителя. Он поднимается на высоту 1 000 футов и является единственным подходом по земле из Нижнего города, который не требует карабканья по горам.

Ц БАШНИ ФУГИ

Эта треугольная крепость состоит из трёх изящных башенок высотой в 800 футов, связанных толстой стеной, что создаёт глубокий каменный мешок с двором в центре. Внутри южной башни имеется единственная винтовая лестница, связующая все этажи, состоящие из громоздящихся друг на друга ячеек тюремных камер, встроенных в каменные стены. В этой одинокой крепости в грязи и одиночестве томились пленники, которые были слишком ценны, чтобы их убивать. Сегодня камеры пусты, если не считать неупокоенных душ истлевших мертвецов, но сами коридоры патрулируют могучие големы.

Ч ВЕРШИНА КОРЫСТИ

Эта чудовищная башня — логово самого Карзуга. Она подробно описана в шестой части.



ЧАСТЬ ШЕСТАЯ: ВЕРШИНА КОРЫСТИ

Сотни 50-футовых арков в основании Вершины выходят на первый этаж, представляющий собой круглую залу, в центре которой некогда был *рунный колодец*. Сам *рунный колодец* был перенесён в малое измерение между Материальным планом и Ленгом, именуемое *Оком Корысти*, оставив на полу лишь круг полированного камня 200 футов в диаметре, окружённый шестнадцатью подобными паучьим лапам огромными колоннами, поддерживающими центральную колонну, которая поднимается сквозь всё здание к личным покоям Карзуга более чем на 2 000 футов. 16 колонн спиралью охватывает снаружи винтовая лестница, поднимающаяся потом по всей высоте центральной колонны, делая её похожей на гигантский винт. Эта лестница ведёт к зоне Ш1 Вершины Корысти. Само сооружение кажется невозможным — успешная проверка Знания (инженерное дело) со СА 15 позволяет понять, что структура из-за размера должна была бы тут же рухнуть, но она стоит. Сами камни Вершины Корысти наполнены мощной магией, и именно она защищала башню от воздействия стихий и падения последнюю сотню столетий. В этом нижнем огромном пространстве персонажи не встретят никаких врагов — Карзуг и его последние приспешники ждут их на единственном населённом этаже башни, 2 000 футами выше.

ИСТОРИЯ КАРЗУГА

Карзуг родился во времена правления рунного властителя Хафрамы, в рабской лачуге в городе Малисток. Что он пережил в ранние годы в городских трущобах — неизвестно, поскольку по его приказу они были вычеркнуты из истории. Известно лишь, что через 27 лет Карзуг вышел из тёмных врат этого города и его дорога была залита кровью, а душа его выгорела и стала чёрной, как непроглядная ночь.

Золотыми зубами, вырванными у своего последнего хозяина, Карзуг сумел оплатить учёбу у странствующего укротителя демонов по имени Турбель. Семь лет он странствовал с Турбелем, будучи как приманкой для вызова демонов, так и рабом этого волшебника. За эти годы он не раз умирал от рьяных клыков и когтей демонов, но каждый раз хозяин, разбогатевший от продажи демонических услуг, считал, что Карзуга нужно воскресить. За эти годы Карзуг настрадался, пожалуй, не меньше, чем в Малистоке, но его магическая сила возросла, он обучился

тонкостям управления и многому научился от демонических наставников.

Когда Карзуг узнал о том, что рунный властитель Хафрама ищет новых учеников, он стёр в одном месте круг во время одного из обрядов призывания и спокойно ушёл с пожитками Турбеля, пока освободившийся демон дожирал труп волшебника. Имея в своём распоряжении несколько мощных магических вещей и золото, которого было достаточно, чтобы впечатлеть даже рунного властителя алчности, Карзуг легко попал в круг новых служителей Хафрамы.

У ног своего рунного властителя Карзуг узнал многое об искусстве превращения и магии алчности. Самого его очаровало истончение реальности близ склонов массива Мхар. Заключив тайный союз с обитателями Ленга, Карзуг начал втайне овладевать мистическими жуткими силами. Он обещал загадочным союзникам создать искривление реальности, позволяющее им с лёгкостью достичь людских земель. Хафрама на 206-м году правления всё же узнал о заговоре Карзуга, но останавливать выскочку было уже слишком поздно. Смертоносное заклинание, которое Карзуг узнал от союзников из Ленга, пожрало как Хафраму, так и его другого ученика, Вагу, лишив их души оболочки и зашвырнув в пустоту между планами.

Карзуг взял пылающую глефу, символ власти рунных властителей алчности, в возрасте 77 лет. В его царствование Шаласт достиг новых высот, ибо благодаря коварной и манипулятивной натуре Карзуг выискивал тысячи путей к могуществу. Несмотря на страх его народа, столица Карзуга в Зин-Шаласте становилась всё влиятельнее, превратившись в один из самых потрясающих городов своего времени, хотя её роскошь радовала только рунного властителя, его знать и рабов. За 466-летнее правление Карзуг превзошёл в могуществе всех прежних рунных властителей алчности, и, хотя это спорное утверждение, нескольких других рунных властителей тоже. Однако, как и они, Карзуг на вершине могущества был вынужден покинуть мир, чтобы избежать катаклизма. Он забрал в добровольное изгнание 35 рунных великанов и любимого ученика Халиба. План его состоял в том, чтобы они вместе с Карзугом пробыли в состоянии анабиоза некоторое время после Низвержения, скрывшись на тайном демиплане, созданном самим Карзугом — в Оке Корысти, где он пробудет в безопасности достаточно долго, чтобы апокалипсис закончился. Не желая



рисковать, Карзуг сделал защиту Ока Корусти такой, что ничто не могло повредить ему, но для этого требовалось, чтобы его план был всего лишь временной приостановкой его существования. По плану его ученик Халиб также должен был впасть в состояние стазиса, который автоматически прекращался после периода в 100 лет, после чего ученик Карзуга (или, при неудаче, один из 35 рунных великанов, или, если уж и это не удастся, один из десятков приспешников и учеников, которые переживут катастрофу где-нибудь в Шаласте) должен пробудиться и заняться процессом зарядки *рунного колодца*, чтобы окончательно вернуть властителя к жизни.

Но планы Карзуга, как и остальных шести рунных властителей, не учли масштабов падения Тассилона. Предательство различных рунных властителей со стороны тех, кого они считали союзниками, вместе с неожиданным размахом разрушений, вызванных Низвержением, полностью сорвали не только многоступенчатый план Карзуга на пробуждение, но и планы остальных рунных властителей. Время шло, Карзуг лежал в анабиозе в глубинах Ока Корусти. Тело его спало, а разум тысячи лет блуждал, исследуя миры. Карзуг ждал часа, когда рунные властители снова станут править Голарионом.

И этот час, похоже, наконец, настал.



ОПИСАНИЕ ВЕРШИНЫ КОРУСТИ

Вершина Корусти состоит из огромных каменных блоков, вырубленных из склона горы. Внешняя стена крепости гладкая, не считая небольших, заделанных скрепляющим раствором швов. Считается, что всё сооружение создано из магически усиленной каменной кладки толщиной от нескольких до сотни футов, в зависимости от расположения. Комнаты и проходы имеют высоту минимум в 50 футов и часто достигают 100 футов, чтобы вмещать гигантских обитателей. Стены комнат покрыты всевозможными барельефами с изображением сцен из жизни в древнем Зин-Шаласте, и они до сих пор сияют яркими красками. Пол выложен в шахматном порядке полированным золотом и ониксом. Двери сделаны из крепкого камня, обшиты золотом и серебром и усыпаны драгоценными камнями. Они не заперты, если не указано иначе и, несмотря на величину, бесшумно открываются от одного прикосновения — открывание дверей в Вершине Корусти является свободным действием. Расположенные на неравном расстоянии древние *вечные факелы* по-прежнему освещают залы и комнаты, играя тенями. Факелы сделаны из слоновой кости, инкрустированы рубинами и распространяют яркий свет. Даже скобы, в которые вставлены факелы, сделаны из серебра с яшмовыми вставками.

Некогда эти чертоги были не менее пышно украшены, и температура воздуха здесь поддерживалась на приятном уровне для существ, более привыкших к жизни в Нижнем городе. Поскольку

магия, поддерживающая воздух пригодным для дыхания и холодную, но несмертельную температуру в 4° С, всё ещё действует, большинство украшений и мебели за сотни лет рассыпались, оставив лишь голые каменные стены. Новые обитатели принесли собственную грубую мебель, чтобы обустроить себе тут жизнь в ожидании явления Карзуга из Ока Корусти. Тем не менее при 2d4 часах работы усердный грабитель может набрать золота, камней и прочих побрякушек на 2d6x100 зм в любой из 23 зон со сценами Вершины, помимо любого из сокровищ, указанных там, однако, как только из зоны вынесено всё дополнительное золото, снова обобрать её нельзя.

Помните, что все обитатели Вершины знают, кем являются персонажи, и знакомы с их основными сильными сторонами и слабостями. Карзуг узнал из разговоров с душами, отправленными персонажами в его *рунный колодец*, не меньше, чем из донесений агентов, отправленных в мир. Так что, если только персонажи не имеют хорошей маскировки и действительно хорошей легенды, шансы на дипломатию и бескровное разрешение сцен на Вершине Корусти в лучшем случае маловероятны.

Хотя для вершины нет списка бродячих чудовищ, звуки боя быстро привлекают внимание местных обитателей. Как быстро существа из соседних помещений откликнутся и присоединятся к схватке, по большей части зависит лишь от их скорости — в результате сражения здесь зачастую должны быстро выходить из-под контроля по мере подхода подкреплений. Скорее всего, персонажам придётся совершить несколько вылазок на Вершину прежде, чем они смогут добраться до входа в Око Корусти, где их ждёт Карзуг. В целом это должно быть похоже не на обычное исследование подземелья, а на затяжную битву с несколькими группами противников в разных зонах. Тем не менее здесь около двух десятков зон, и если персонажи потратят время, чтобы посетить и обследовать их все перед тем, как рвануться в бой с Карзугом, они обнаружат, что их находки и достижения могут спасти им жизнь. И наоборот, персонажи, которые упускают возможность уничтожить ключевых пособников Карзуга и *Ленгский механизм* (см. зону Ш12), спасти Виориан (см. зону Ш3) или как-то ещё ослабить оборону Карзуга, легко могут встретить в конце не только рунного властителя с ручным драконом, но и небольшую армию рунных великанов и высокоуровневых приспешников!

ДВЕРИ И СТЕНЫ: все двери и стены Вершины Корусти сделаны из магически обработанного камня и потому имеют твёрдость 16, а их прочность в два раза больше обычного. СЛ ломания на 20 выше нормального («Основная книга правил», стр. 444–445). Любая попытка физически преодолеть стену или дверь при помощи эффекта вроде *прохода сквозь стену* или *превращения камня в грязь*, не наносящих урона прочности, обречена на провал, если только заклинатель, пытающийся это осуществить, не совершит успешную проверку УЗ (СЛ = 30 + двойной круг заклинания).

РЕСУРСЫ ВЕРШИНЫ

Хотя персонажи могут в любом порядке исследовать зоны Вершины Корысти, как только начинается бой, весть о нём быстро расходится. Если персонажи не заканчивают схватку быстро и решительно, вскоре они окажутся перед превосходящими силами ламий, великанов или чего похуже. Для простоты численность врагов на Вершине приведена здесь, так что вы можете легко отслеживать подкрепления.

МЛАДШИЕ СТРАЖИ: многочисленные облачные и штормовые великаны, подчинённые рунными великанами, патрулируют залы или охраняют ключевые зоны. Всего здесь 10 стражей ветра (усиленные облачные великаны) и три стража грома (усиленные штормовые великаны). Пока на Вершине остаётся хотя бы один живой рунный великан, количество убитых стражей восполняется со скоростью два стража ветра и один страж грома в день.

ОБИТАТЕЛИ ЛЕНГА: 12 обитателей Ленга находятся в зоне Ш12 и не выходят оттуда ни при каких обстоятельствах.

ЛАМИИ: самая опасная ламия в башне — последняя ведьма, Наивысшая Кеоптра. Она находится в зоне Ш17 в качестве стража *средоточия души*, однако голодомонстры, живущие в зоне Ш7, быстро идут защищать Вершину, если нужно. Пока Кеоптра жива, из Зин-Шаласта могут быть приведены новые голодомонстры на замену убитым, со скоростью один в день.

РУННЫЕ ВЕЛИКАНЫ: здесь всего два рунных великана — один в зоне Ш4, второй в зоне Ш13. Тот, что в зоне Ш13, немедленно откликается на сигнал тревоги, но тот, что в зоне Ш4, не спешит на помощь, пока тревога не продлится как минимум 5 раундов. Каждый раз, как погибает рунный великан, один страж грома и два стража ветра (выбираются случайным образом) освобождаются от их влияния и пытаются сбежать.

ХАЛИБ: единственный уцелевший ученик Карзуга Халиб находится в зоне Ш15. Он реагирует на тревогу, сотворяя подготовительные заклинания, как указано в зоне столкновения. Пока Халиб жив, он может пополнять численность вызванных стражей по одному в день посредством заклинания *высший потусторонний слуга*.

ВИОРИАН: воительница Карзуга, носительница меча алчности, Виориан служит гласом Карзуга, пока тот полностью не восстанет из *рунного колодца*. Большую часть времени она проводит в зоне Ш3, терпеливо ожидая повелений хозяина. Она и три её охранника-великана остаются здесь, если только тревога не затянется дольше чем на 5 раундов, после чего они идут на помощь.

ПРИЗВАННЫЕ СТРАЖИ: на Вершине есть дополнительные чудовища, хотя такие существа, как шемхазрианский демон в зоне Ш16, не уходят далеко от зон, которые им велено охранять.

Ш1 ВХОДНАЯ ЛЕСТНИЦА (КО 16)



С виду бесконечная каменная лестница кончается в этом месте. Массивная двустворчатая золотая дверь находится на севере, а золотая дверь поменьше на западе открывает альтернативный проход. Замысловатая резьба изображает Зин-Шаласт в дни его расцвета, она тут и там подчёркнута яркой раскраской и инкрустацией драгоценными камнями. Пол в чёрно-золотую клетку отполирован до блеска, и всё помещение ярко освещено десятками усыпанных драгоценными камнями вечных факелов в столь же неприлично роскошных держателях.

Большие двери, ведущие в зону Ш2, можно запереть при помощи рычага на противоположной стороне, хотя если не поднялась тревога, обитатели Вершины для удобства оставляют дверь открытой. Когда они запёрты, дверь с этой стороны можно открыть при помощи успешной проверки Механики со СЛ 40. Дверь поменьше ведёт в комнату, которая когда-то использовалась как кабинет, но теперь пуста.

СУЩЕСТВА: группа из четырёх стражей ветра охраняет это место. Покорённые рунными великанами, эти облачные великаны всё время настороже, терпеливы и молчаливы. У всех этих великанов на лбу выжжено клеймо в виде саздра.

СТРАЖИ ВЕТРА (4)

ОПЫТ	КО	ПЗ
19 200 каждый	12	200 каждый

Усиленный облачный великан («Бестиарий», стр. 42, 295).

КБ: 35, касание 12, врасплох 34 (+11 броня, +12 естественная броня, +1 Лвк, +3 отражение, -2 размер).

Стойкость +21, Реакция +11, Воля +15.

ТАКТИКА

В бою: главная задача облачных великанов — не дать персонажам войти на Вершину через эту зону; для этого они занимают оборонительную позицию возле дверей. У каждого запас в шесть валунов, чтобы метать их во врагов, которые предпочитают дистанционный бой.

Боевой дух: эти великаны сражаются насмерть.

ПАРАМЕТРЫ

Снаряжение: +2 полный латный доспех, кольцо с саздром.

Ш2 ОБРАЗ КАРЗУГА (КО 15)



Арочный потолок этого изогнутого коридора поднимается на 50 футов. Поворачивая на запад, коридор заканчивается чрезвычайно громадными двустворчатыми дверьми, по виду золотыми.

В некоторых местах Вершины Корысти граница между Голарионом и Ленгом особенно тонка — такие точки позволяют Карзугу вести прямое



ШПИЛИ
ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ МХАР

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ

ВЕРШИНА КОРЫСТИ



1 КЛЕТКА = 10 ФУТОВ
 ЛЕСТНИЦА ● ВВЕРХ ● ВНИЗ
 * ОБРАЗ КАРЗУГА





ШПИЛИ
ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ МХАР

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

КАРТА ВОСЬМАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ

наблюдение и в какой-то степени взаимодействие с объектами по соседству. На Вершине Корысти таких мест шесть — например, в этом коридоре. Эти места отмечены на карте саадрами. Каждый раз, как персонажи попадают в поле обзора этих точек, Карзуг замечает их приближение, словно он находится там лично, и тут же появляется в этой точке в виде прозрачного образа.

Считается, что Карзуг использует заклинание *собственный образ* — он не может передвинуть проецируемое изображение из этой точки (хотя может поворачиваться на месте), но может ощущать область вокруг себя, словно находится там лично. Точно так же он может использовать это спроецированное изображение, чтобы творить заклинания против целей в радиусе досягаемости образа. Этот образ имеет 20%-ный накапливающийся шанс исчезнуть каждый раз, когда Карзуг сотворяет через него заклинание, поскольку магия нарушает эту тонкую связь. Образ также можно рассеять (УЗ 20).

Персонаж, обладающий *абсолютным оружием* (даже если на тот момент у него нет этого оружия в руках), автоматически чувствует сильную антипатию к такому образу и понимает, что, пронзив оружием такое изображение (считайте, что персонаж совершает атаку касанием против КБ касания Карзуга, равного 22), он автоматически рассеивает этот эффект. Рассеивание образа Карзуга таким образом даёт большую магическую отдачу через связь в Око Корысти, вынуждая рунного властителя совершить испытание Стойкости со СЛ 28, чтобы не получить 1 отрицательный уровень.

Всего в Вершине есть шесть зон, где может появиться Карзуг, но как только образ исчезает или рассеян, тонкий канал между этим миром и Оком Корысти закрывается навсегда. Со временем в этой зоне могут появиться новые точки, но пока эти шесть точек дают Карзугу шанс не только прикончить персонажей, прежде чем они доберутся до его владений, но также позволяют персонажам нанести удар рунному властителю либо напрямую, добавляя отрицательные уровни, либо косвенно, вынудив рунного властителя начать истощать магический ресурс перед столкновением с ними. Конечно, чем дольше персонажи тянут между столкновением с этими образами и прямой атакой на Карзуга, тем менее опасны будут эти временные помехи для рунного властителя.

Впервые, когда Карзуг появляется перед персонажами таким образом, он высокомерен и насмешлив. Ниже его типичное обращение:



Всё же глупцы нашли меня. Восхищаюсь вашей настырностью. Я считал вас жалкими червями, но вы куда более живучи. Этими бесконечными конвульсиями и стремлением к смерти, которая ждёт вас в конце пути, вы больше похожи на прожорливых гнид. Я и есть ваша судьба, гниды! Я ваша смерть!

Карзуг прибегает действительно мощные заклинания для последней схватки, предпочитая атаковать персонажей заклинаниями 6 круга или ниже посредством этих образов.

В будущих столкновениях с персонажами в этих точках Карзуг всё больше осознаёт, насколько сильны его враги, и смеётся над ними меньше. Когда персонажи переживают столкновение с его пятью проявлениями, Карзуг начинает по-настоящему нервничать, хотя старается этого не показывать. Если он получает более трёх отрицательных уровней одновременно из-за отдачи, вызванной применением *абсолютного оружия*, он даже старается избегать активации этих точек — но даже тогда успешной проверки Внимания со СЛ 35 (а также использования *обнаружения магии* или подобных эффектов, которые могут найти сильную магию воплощения в этих точках) достаточно, чтобы персонаж, обладающий *абсолютным оружием*, заметил это место, даже когда Карзуг не использует его для проявления связи. *Абсолютное оружие*, погружённое в это место, может закрыть канал, и рунный властитель получит отрицательный уровень. Параметры Карзуга и все заклинания, которые он может использовать через эти образы, приведены на стр. 379.

НАГРАДА: за победу над любой проекцией рунного властителя алчности группа получает 51 200 опыта.

ШЗ ТРОННЫЙ ЗАЛ (КО 19)



Внутри этот роскошный зал сияет золотым светом, что исходит из каждого драгоценного камня, каждой полоски золота, каждой инкрустированной серебром стеной резьбы, создавая калейдоскоп ярких цветов и роскоши. Пол, выложенный плиткой в шахматном порядке, пересекает дорожка шириной в двадцать футов, от северо-восточной двери идущая к трону, стоящему на ониксовом возвышении на юго-западе. Кажется, что путь выложен рубинами, создавая подобие «красной ковровой дорожки» к трону. Этот трон, если это вообще возможно, затмевает вычурность и роскошь остального зала, поскольку сделан из сверкающего золота, алмазов, рубинов и сапфиров и покрыт мерцающими мехами неведомых существ.

Это был тронный зал Карзуга — место, где он выслушивал прошения знати и вершил суд над врагами народа. Он, однако, очень редко собирал здесь двор, предпочитая проводить время за другими занятиями (особенно в одной из трансмутационных лабораторий, расположенных в тайных уголках Шаласта). Когда его не было здесь, этот трон обычно занимал воитель, специально избранный для того, чтобы владеть одним из *Алара'хай*, легендарным мечом алчности.

СУЩЕСТВА: когда Тассилон пал и рунные властители сокрылись, семь оружий, известные как *Алара'хай*, также погрузились в сон, оставив носителей на произвол

судьбы. Тысячи лет это оружие кочевало по сокровищницам, коллекциям, меняло хозяев, и хотя магия его оставалась тусклой, легенды их не угасали. Они стали известны как *Семь греховных мечей* и до недавнего времени были лишь смутным напоминанием о былом могуществе рунных властителей. Меч алчности — это золотой скимитар по имени *Шеллан* (см. стр. 445), и до последнего времени он был собственностью чрезвычайно жадной главы гильдии наёмников из Ридлпорта по имени Виориан Деканти. Когда пять лет назад Мокмуриан пробудил Карзуга, пробудился и *Шеллан*, воспрянув в золотом сиянии. Разбуженная странным плачем Виориан пошла посмотреть свою коллекцию и увидела, что меч светится. Достав меч из витрины, чтобы осмотреть его, она попала под

власть могучего оружия. Она перебила всех в особняке, как слуг, так и наёмников, и отправилась в Зин-Шаласт. В пути меч поддерживал её, и когда она прибыла сюда, обитатели встретили её с распростёртыми объятиями. Её посвятили в *рунный колодец*, и последние 5 лет она совершенствовала своё искусство под управлением *Шеллана*, так что сейчас Виориан — всего лишь вместилище мощи меча.

Виориан — красивая женщина, но годы, проведённые под властью *Шеллана*, стёрли все остатки её души и личности. Сейчас она почти бездумная оболочка под властью меча алчности, и её интересует лишь пребывание в великолепии тронного зала. Она стала ещё одним сокровищем Карзуга, причём наиболее смертоносным, поскольку она без промедления атакует любого, кто осмеливается вступить в эти священные стены. Ей служат три стража грома, которые (в теории) являются её телохранителями, хотя великаны настолько боятся того, чем она стала, что не приближаются к ней ближе чем на 10 футов без крайней необходимости.

ВИОРИАН ДЕКАНТИ

ОПЫТ	КО	ПЗ
153 600	18	283

Ж, человек, воин 18.

Нейтральный злой средний гуманоид (человек).

Иниц.: +7; **Восприятие:** Внимание +7.

ЗАЩИТА

КБ: 37, касание 16, врасплох 34 [+14 броня, +3 Лвк, +3 отражение, +7 щит]; 20%-ная вероятность промаха.
ПЗ: 283 (18d10+180).

Стойкость +22, **Реакция** +14, **Воля** +18; +5 против ужаса.

Защитные способности: воитель рунного властителя, храбрость +5; **Невосприимчивость:** воздействующие на разум эффекты; **УКМ:** 20 [32 против школы превращения].

Слабые стороны: уязвимость к абсолютному оружию.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: *Шеллан* +34/+29/+24/+19 (1d8+22 / 15-20), +5 тяжёлый щит +35 (1d4+12 и таран).

Дистанционная: +1 композитный длинный лук +21/+16/+11/+6 (1d8+11 / ×3).

Особые атаки: мастерство владения оружием (тяжёлые клинки +4, тычковое +3, лёгкие клинки +2, луки +1).

ТАКТИКА

В бою: в первом раунде Виориан выпивает зелье ускорения. После этого её тактика проста — она выбирает самого сильного с виду врага и сосредотачивает на нём гнев, переходя к другим врагам только после того, как текущая цель уничтожена. Она использует Жестокий удар, когда не совершает полную атаку, но прекращает использовать эту тактику, когда осуществляет полную атаку при помощи *Шеллана* и удара щитом.

Боевой дух: Виориан сражается насмерть.

ВИОРИАН
ДЕКАНТИ

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 29, **Лвк:** 17, **Вын:** 26, **Инт:** 10, **Мдр:** 24, **Хар:** 8.

БМА: +18; **МБМ:** +28; **ЗБМ:** 44.

Черты: Акклиматизация на высоте, Боевые рефлексы, Быстрое выхватывание, Двужильный, Жестокий удар, Живучесть, Критическая точность, Критическое ошеломление, Мастер щита, Молниеносная реакция, Парное оружие, Привычное оружие (скимитар), Привычное оружие+ (скимитар), Стальная воля, Стальная воля+, Таран щитом, Уверенное владение оружием (скимитар), Уверенное владение оружием+ (скимитар), Удар щитом+, Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +19, Верховая езда +22, Запугивание +20.

Языки: всеобщий, тассилонский.

ОС: врожденные бонусы, мастерство ношения брони 4, необычайное богатство, постоянные заклинания.

Боевое снаряжение: зелье ускорения, зелье исцеления тяжёлых ранений [5]; **Прочее снаряжение:** +5 полный латный доспех, +5 тяжёлый стальной щит, Шеллан, +1 композитный длинный лук (рейтинг силы +10) и 20 стрел, пояс телесной мощи +6 (Сил, Вын), сапоги телепортации, малый плащ марева, тиара безграничной мудрости +6, кольцо свободы движений, защитный скарабей (10 зарядов), кольцо с саздром, пурпурный кристалл (камень иуна; содержит заклинание полёт).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ:

Воитель рунного властителя (Экс): у Виориан на левом плече находится руна алчности, отмечающая её как воителя Карзуга. Она телом и душой поклялась ему в верности, и пока жив Карзуг (даже если его жизнь проходит на дальнем конце рунного колодца), она получает невосприимчивость к эффектам, воздействующим на разум. Более того, у неё УкМ 32 против заклинаний школы превращения. К сожалению, воитель алчности также получает соответствующую уязвимость к рунному оружию — она считается волшебником школы превращения для эффектов убийцы от рунного оружия, и критические удары, наносимые ей таким оружием, автоматически подтверждаются.

Врожденные бонусы: чтобы сделать защитника как можно сильнее, Карзуг использовал заклинания желания, чтобы Виориан получила врожденный бонус +5 к Силе и Ловкости, а также врожденный бонус +4 к Выносливости и Мудрости.

Необычайное богатство: снаряжение Виориан соответствует персонажу 17-го уровня, поэтому её КО на 1 выше, чем обычно.

Постоянные заклинания: на Виориан наложено постоянное заклинание телепатической связи с УЗ 20 (сотворено Карзугом).

СТРАЖИ ГРОМА (3)

опыт	КО	ПЗ
38 400 каждый	14	237 каждый

Усиленный штормовой великан («Бестиарий», стр. 45, 295). **КБ:** 37, касание 12, врасплох 36 (+13 броня, +12 естественная броня, +1 Лвк, +3 отражение, -2 размер).

Стойкость +22, **Реакция** +13, **Воля** +18.

ТАКТИКА

В бою: стражи грома используют цепь молний и вызов молний в первые 2 раунда боя, после чего один вместе с Виориан берёт врага в тиски, а остальные двое держатся сзади, стреляя из длинных луков по целителям.

Боевой дух: эти великаны сражаются насмерть.

ПАРАМЕТРЫ

Снаряжение: +4 полный латный доспех, кольцо с саздром.

СОКРОВИЩА: кроме внушительного количества сокровищ самой Виориан, стоимость драгоценных камней и металлов в этой комнате велика. Одиночный целеустремлённый грабитель может провести здесь час, выковыривая драгоценные камни, обдирая золотую обшивку и другим образом добывая богатство со скоростью 1d6 тысяч зм за час работы в комнате до максимального количества добычи в 60 000 зм.

РАЗВИТИЕ: хотя влияние Карзуга и Шеллана совершенно преобразили Виориан и уничтожили её воспоминания (до такой степени, что если она теряет меч, то продолжает действовать как непреклонный воитель рунного властителя), всё же есть возможность вернуть её личность. Во-первых, сначала нужно изолировать Виориан от Шеллана минимум на 24 часа. После этого Интеллект, Мудрость и Харизма Виориан падают до 1 и остаются на этом уровне, пока Шеллан не вернётся к ней (в этот момент её параметры возвращаются к нормальным, и она снова становится воителем Карзуга) или пока на неё не сотворят высшее восстановление, после чего её характеристики восстанавливаются и её прежняя личность нейтрального злого предводителя ныне не существующей банды Ридлпорта, которую она более чем успешно возглавляла, возвращается. Она помнит время, когда находилась в рабстве у Карзуга, и несмотря на её злое мировоззрение, доброта персонажей может быстро направить её на путь искупления. Какая бы судьба её ни ждала, она сохраняет умения и опыт, обретенные за последние несколько лет, и если её оставить в покое, она становится всё более одержима идеей узнать побольше об остальных шести рунных властителях, чтобы не дать в будущем никому попасть в ту же ситуацию, что и она сама. А пока она полностью на стороне персонажей и готова им помочь в схватке с Карзугом в Оке Корысти, будучи весьма могучим союзником.

НАГРАДА: если персонажи сумеют спасти и привлечь на свою сторону Виориан, дайте им столько опыта, как если бы они победили её в бою, а также дополнительно 51 200 опыта.

Ш4 ЛОГОВО РУННЫХ ВЕЛИКАНОВ (КО 17)



У дальней стены этой огромной комнаты стоит пара громадных кроватей более сорока футов в длину. В центре её находится огромный каменный стол с такими же огромными креслами.



ШПИЛИ
ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ МХАР

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ

СУЩЕСТВО: хотя в каждой анабиозной камере в зоне Ш13 некогда лежал рунный великан, большинство этих громадных чудовищ переведены в Зин-Шаласт, чтобы помочь вновь подчинить город Карзугу. Только немногие остались здесь, и, как правило, они отдыхают посменно. Когда персонажи впервые попадают в эту комнату, здесь как раз отдыхает один из рунных великанов — он дремлет на громадной постели (если, конечно, его не разбудила схватка в соседней комнате!).

ХРАНИТЕЛЬ РУН

ОПЫТ	КО	ПЗ
102 400	17	270

Рунный великан (*Pathfinder RPG Bestiary 2*, стр. 130).
Принципиальный злой гигантский гуманоид (великан).
Иниц.: +0; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание:** +29.

ЗАЩИТА

КБ: 38, касание 9, врасплох 38 (+14 броня, +15 естественная броня, +3 отражение, -4 размер).

ПЗ: 270 (20d8+180).

Стойкость +18, **Реакция** +9, **Воля** +23.

Невосприимчивость: огонь, холод, электричество.

АТАКА

Скорость: 35 футов (50 футов без брони); *хождение по воздуху*.

В ближнем бою: искусно сделанный длинный меч +27/+22/+17 (4d6+22 / 17-20) или 2 крушащих удара +26 (2d6+15).

Дистанционная: искусно сделанное копье +12/+7/+2 (4d6+15 / x3).

Занимаемое пространство: 20 футов; **Зона досягаемости:** 20 футов.

Особые атаки: подчинение великанов, руны, сноп искр.

Псевдозаклинания (УЗ 20; концентрация +24):

Постоянные — *хождение по воздуху*.

Неограниченно — *внушение* (СЛ 17), *приворот (гуманоид)* (СЛ 15).

3 / день — *массовый приворот (чудовище)* (СЛ 22), *подчинение гуманоида* (СЛ 19).

1 / день — *истинное зрение, требование* (СЛ 22).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 41, **Лвк:** 11, **Вын:** 28, **Инт:** 14, **Мдр:** 23, **Хар:** 18.

БМА: +15; **МБМ:** +34; **ЗБМ:** 47.

Черты: Быстрое выхватывание, Жестокий удар, Жестокый удар+, Критическая точность, Критическое ошеломление, Сметающий удар, Сокрушительный удар, Стальная воля, Таран+, Улучшенный критический удар (длинный меч).

Навыки: Акробатика +15 (+23 при прыжках), **Внимание** +29, **Знание** (высший свет) +12, **Знание** (история) +12, **Ремесло** (одно любое) +25.

Языки: великанский, всеобщий, терран.

Снаряжение: +5 полный латный доспех, кольцо с саздром.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Подчинение великанов (Св): рунный великан получает бонус +4 (народ) к СЛ проверок эффектов обольщения или принуждения против великанов.

Руны (Экс): в качестве свободного действия рунный великан, используя псевдозаклинания или способность

сноп искр, может заставить руны на теле засиять. Все существа в 10 футах от великана должны пройти испытание Стойкости со СЛ 24 или же быть ослеплены на 1 раунд. СЛ испытания зависит от Харизмы рунного великана.

Сноп искр (Св): в качестве основного действия рунный великан может заставить сноп искр вырваться из одной из рун на его теле. Искры действуют аналогично губительному дыханию (30-футовый конус; 10d6 урона огнём, 10d6 урона электричеством; испытание Реакции со СЛ 29 снижает урон вдвое; используется раз в 1d4 раунда). СЛ испытания зависит от Выносливости рунного великана.

Ш5 ЖИЛИЩЕ ЛАМИЙ



Пол этой изысканно украшенной залы застелен толстым ковром, у северной стены горит камин, в комнате несколько гнезд из мехов и подушек.

Как и в случае рунных великанов и Халиба, Карзуг счёл нужным завести небольшую армию ламий к моменту пробуждения и потому отвёл несколько залов в этой части Вершины для нужд приспешников-ламей, возглавляемых ведьмой Кеоптрой. Все ламии этого крыла провели последние несколько тысяч лет в анабиозе и очнулись, только когда Карзуг пробудился ото сна. Матриархи Занеша и Лукреция обитали здесь, пока не покинули Зин-Шаласт по приказу хозяина. Несколько ламий остаются здесь и по сей день. Эта центральная зала служит маленькой общей комнатой отдыха матриархов — камин здесь настоящий, но магический (бездымное пламя даёт тепло, но не сжигает положенные в него предметы).

СОКРОВИЩА: многие из устилающих пол мехов — отличные образцы экзотических шкур, от снежного леопарда до йети. Всего здесь 20 шкур, каждая стоит 250 зм. Среди шкур валяется забытый оберег *против яда*, вделанный в короткую шпильку — её бросила тут одна из ламий-матриархов, покинувших Вершину. Успешная проверка Внимания со СЛ 30 позволяет найти эту безделушку во время разграбления комнаты; иначе она так и останется незамеченной в огромном одеяле из меха йети.

Ш6 КЕЛЬЯ ЖРИЦ (КО 15)



Эта большая комната очень уютно обставлена — пол устилает толстый ковёр, с потолка свисают изящные светильники. По комнате разбросаны несколько гнезд из мехов и подушек.

СУЩЕСТВА: хотя некоторые ламии-жрицы, служившие Кеоптре, отправились в другие места (например, в Йоргенфист), четыре из них остались здесь прислуживать госпоже. Последние месяцы жрицы по большей



ШПИЛИ ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ МХАР

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ

части ничего не делали, только трижды в неделю спускались с горы, чтобы поймать еду голодомонстрам в зоне Ш7, — только это и было их развлечением. Схватка с персонажами для них не только возможность услужить Кеоптре, но и способ развеять скуку. Помните, что, хотя сама Кеоптра — оракул дома Божественного поглощения, эти ламии — жрицы Ламашту. Пока Кеоптра терпит поклонение этих жриц Королеве демонов, но планирует однажды заставить их перейти в официальную религию Зин-Шаласта. Поскольку такое обращение приведёт к потере ламиями жреческих сил и способности творить заклинания, Кеоптра вынуждена откладывать эти планы до возвращения Карзуга, когда у неё будет время их переобучить.

ЛАМИИ-ЖРИЦЫ (4)	ОПЫТ 12 800 каждая	КО 11	ПЗ 161 каждая
-----------------	-----------------------	----------	------------------

[см. стр. 226].

Снаряжение: как на странице 226, но замените кольца защиты +2 на кольца с саздром.

Ш7 ГНЕЗДО ГОЛОДОМОНСТРОВ (КО 17)



Эта смрадная комната-бойня лишена мебели — может показаться, что её обитатели предпочитают спать на полуобглоданных останках былой трапезы.

СУЩЕСТВА: в то время как ламии предпочитают купаться в роскоши и окружают себя красотой, этих раздутых тварей — голодомонстров — подобное не интересует. Всё, кроме процесса пожирания, им неинтересно. В Зин-Шаласте живёт много таких сородичей ламий, двое из них находятся здесь в качестве домашних зверюшек Кеоптры. Некогда оба голодомонстра были ламиями-матриархами, вызвавшими недовольство Кеоптры. Её последовательницы-ламии прекрасно это помнят, поскольку превращение в голодомонстра — самое страшное наказание, которому может быть подвергнута тщеславная ламия.

ГОЛОДОМОНСТРЫ (2)	ОПЫТ 51 200 каждый	КО 15	ПЗ 220 каждый
-------------------	-----------------------	----------	------------------

[см. стр. 425].

Снаряжение: кольцо с саздром.

Ш8 ТЮРЬМА (КО 16)



Каменные стены этой камеры грубы и не имеют украшений — даже пол сугубо функционален. На западе комнаты две двери расположены друг напротив друга.

Эта комната — попросту сторожка, что позволяет наблюдать за двумя тюремными камерами на севере и юге (зоны Ш8а и Ш8б). Эти камеры использовались для содержания самых важных и наиболее ненавистных пленников Карзуга, но сейчас они пусты. Если

в ходе приключения какой-нибудь важный персонаж ведущего сбежал от персонажей (например, Барл Костолом или даже исчезнувший в какой-то момент союзник), можете посадить его в одну из этих камер.

Одна из камер в два раза больше другой (камера Ш8б обычно использовалась для крупных пленников вроде великанов или драконов), но у обеих один набор защиты: невероятно трудно вскрываемые замки (для вскрытия любой двери требуется проверка Механики со СЛ 40 — Кеоптра держит ключи в святилище в зоне Ш9а), а внутренняя часть каждой камеры окутана постоянным полем антимагии (УЗ 20).

СУЩЕСТВО: хотя предполагается, что ламии из внешних комнат этой части цитадели будут помогать охранять эти камеры, основные обязанности охранника падают на астрадаймона, которого Халиб «нанял» при помощи *высшего потустороннего слуги*. Хотя здесь вряд ли появятся пленники, астрадаймон остаётся на посту с приказом уничтожить всякого незнакомца, который осмелится войти в эту комнату не в сопровождении известного ему союзника.

АСТРАДАЙМОН

ОПЫТ 76 880	КО 16	ПЗ 212
----------------	----------	-----------

[Pathfinder RPG Bestiary 2, стр. 63].

Нейтральное злое крупное потустороннее существо (даймон, злой, экстрапланарный).

Иниц.: +7; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, зрение некроманта, истинное зрение; **Внимание** +22.

Аура: вытягивание души (10 футов).

ЗАЩИТА

КБ: 29, касание 17, врасплох 21 (+12 естественная броня, +7 Лвк, -1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 212 (17d10+119).

Стойкость +12, **Реакция** +17, **Воля** +14.

Защитные способности: *марево*; **СУ:** 10/добро и серебро; **Невосприимчивость:** болезнь, кислота, смертельные эффекты, яд; **Устойчивость:** огонь 10, холод 10, электричество 10; **УКМ:** 27.

АТАКА

Скорость: 90 футов, полёт 90 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: укусы +23 (2d6+5, вытягивание жизни и захват), 2 удара когтями +23 (1d8+5 и вытягивание жизни), удар хвостом +18 (1d12+2 и вытягивание жизни).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов (15 футов для удара хвостом).

Особые атаки: вытягивание жизни (1 уровень, СЛ 25), поглощение души.

Псевдозаклинания (УЗ 17; концентрация +20):

Постоянные — зрение некроманта, истинное зрение, *марево*.

Неограниченно — *высшая телепортация* (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), *истощение*, *касание вампира*, *ужас* (СЛ 21).

3 / день — *планарный переход* (СЛ 24), *поиск существа*.

1 / день — *вытягивание жизни* (СЛ 26), *палец смерти* (СЛ 24), *призыв* (6 круг, 1d3 дергодаймонов с шансом 50%).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 21, **Лвк:** 25, **Вын:** 24, **Инт:** 14, **Мдр:** 15, **Хар:** 24.

БМА: +17; **МБМ:** +23; **ЗБМ:** 41.

Черты: Атака в полёте, Боевые рефлексы, Лёгкая поступь, Сокрушительный удар, Стальная воля, Уворот, Удар на проходе, Подвижность, Фехтование.

Навыки: Акробатика +24 (+48 при прыжках), Внимание +22, Выживание +22, Запугивание +27, Знание (планы) +22, Изворотливость +27, Полёт +11, Проницательность +22, Скрытность +23.

Языки: демонический, дьявольский; телепатия 100 футов.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Вытягивание души (Св): если существо размером не менее небольшого умирает в пределах 10 футов от астрадаймона, он получает 1d8 временных ПЗ и бонус +2 к Силе на 10 минут. Эти бонусы складываются. Бестелесная нежить и души живых, путешествующие вне тела (например, если персонаж использует *астральную проекцию* или *колдовской сосуд*), получают 1d8 урона каждый раунд, пока находятся в области действия ауры даймона.

Поглощение души (Св): в качестве основного действия астрадаймон, который в начале хода держит в захвате противника, может попытаться вытянуть и поглотить душу жертвы, мгновенно её убивая. Эта способность действует только на живых существ, которые могут сопротивляться ей, пройдя испытание Стойкости со СЛ 27. СЛ испытания зависит от Выносливости астрадаймона. За каждые 5 КЗ убитого существа даймон получает нечистый бонус +1 ко всем испытаниям, проверкам навыков, характеристик и атаки на 24 часа. Эта способность не поглощает всю душу, и части её продолжают существовать — этих крох достаточно, чтобы воскресить убитую жертву.

ДЕРГОДАЙМОН

ОПЫТ	КО	ПЗ
19 200	12	161

Нейтральное злое крупное потустороннее существо (даймон, злой, экстрапланарный).

Иниц.: +5; **Восприятие:** круговой обзор, ночное зрение 60 футов, *обнаружение магии*, *увидеть невидимое*; **Внимание:** +28.

Аура: *слабоумие* (СЛ 20).

ЗАЩИТА

КБ: 27, касание 14, врасплох 22 (+13 естественная броня, +5 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 161 (14d10+84).

Стойкость: +15, **Реакция:** +14, **Воля:** +7.

СУ: 10/добро; **Невосприимчивость:** болезнь, кислота, смертельные эффекты, яд; **Устойчивость:** огонь 10, холод 10, электричество 10; **УкМ:** 23.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: 5 ударов когтями +21 (1d6+8 / 19-20).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Особые атаки: раздирание (2 удара когтями, 1d8+12 и 2 урона Вын).

Псевдозаклинания (УЗ 12; концентрация +15):

Постоянные — *обнаружение магии*, *увидеть невидимое*.

Неограниченно — *высшая телепортация* (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов).

3 / день — *быстрый призыв стаи тварей*, *ужас* (СЛ 17).

1 / день — *ползучая гибель*, *призыв ос*, *призыв* (4 круг, 1 дергодаймон с шансом 30%).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 27, **Лвк:** 20, **Вын:** 22, **Инт:** 7, **Мдр:** 17, **Хар:** 16

БМА: +14; **МБМ:** +23; **ЗБМ:** 38 (40 против сбивания с ног).

Черты: Бойня, Быстрое псевдозаклинание (*призыв стаи тварей*), Жестокий удар, Критическая дезориентация, Критическая точность, Сокрушительный удар, Улучшенный критический удар (удар когтями).

Навыки: Внимание +28, Запугивание +20, Проницательность +20, Скрытность +18.

Языки: демонический, драконий, дьявольский; телепатия 100 футов.

ОС: часть стаи.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Аура слабоумия (Св): потирая и пощёлкивая мандибулами и хитиновым панцирем (в качестве свободно-го действия), дергодаймон может применить на всех существ в 30 футах от него эффект заклинания *слабоумие*. Даймоны невосприимчивы к этому эффекту, но все остальные существа должны пройти испытание Воли со СЛ 20. Существо, прошедшее испытание, невосприимчиво к этому эффекту на 24 часа. Существо, провалившее испытание, находится под этим эффектом, пока дергодаймон продолжает поддерживать ауру и жертва находится в 30 футах от дергодаймона. Как только хоть одно из этих условий не будет соблюдаться, жертва, попавшая под действие эффекта, может совершать новое испытание Воли со СЛ 20 раз в минуту, чтобы прийти в себя. В противном случае существо можно освободить от эффекта излечением, *ограниченным желанием*, *чудом* или *желанием*. Дергодаймон не может использовать псевдозаклинания или раздирание в любой раунд, пока он поддерживает ауру слабоумия. Это звуковой эффект, воздействующий на разум. СЛ испытания зависит от Харизмы дергодаймона.

Часть стаи (Св): дергодаймон невосприимчив к урону или тошнотворности стаи.

Ш9 ПОКОИ КЕОПТРЫ



Пол этой комнаты, застеленный толстым ковром, также покрыт роскошными циновками и экзотическими мехами. В центре находится гнездо из тех же материалов, расположенное под сооружением типа ротонды с куполом из шелков и газовых вуалей, придающих таинственности комнате.

Главой ламий Зин-Шаласта и верховной жрицей культа Лиссалы в регионе является ведьма-ламия, известная как Наивысшая Кеоптра. Эта комната

и прилегающие покои — её личные апартаменты на Вершине, хотя теперь она проводит большую часть времени в зоне Ш17, охраняя *средоточие души*. Осмотр этой комнаты показывает, что существо, живущее здесь, размером со слона, но исключительно брезгливо — шелка и меха безупречно чисты.

Зона Ш9а — личное святилище, посвящённое эзотерике и философии алчности. Северная стена украшена гигантским золотым саэдром, перед которым стоит покрытый резными рунами алтарь. Зоны Ш9б и Ш9в некогда принадлежали двум любимым приспешницам Кеоптры, ламиям-матриархам, сёстрам Занеше и Лукреции. Обе всё ещё богато украшенные спальни пусты, если только одна из ламий не сбежала от персонажей и не вернулась сюда.

СОКРОВИЩА: проверка Внимания со СА 30 при осмотре алтаря в зоне Ш9а позволяет обнаружить потайную панель, за которой Кеоптра хранит три *свитка воскрешения*, *свиток божественного откровения* и один огромный платиновый ключ стоимостью в 2 500 зм. Этот ключ открывает двери камер в зоне Ш8. Золото с саэдра на стене можно ободраить за час работы и получить золота на 1 250 зм.

Ш10 ДВЕРЬ МОКМУРИАНА (КО 16)

Эта маленькая комната, некогда бывшая кладовой, — как раз та самая, в которую вошёл Мокмуриан, когда впервые посетил эти края несколько лет назад. В то время магические обереги, охраняющие Вершину, хорошо защищали всё строение — лестница, ведущая к зоне Ш1, была непроходима. Каменный великан осмотрел внешние стены Вершины и с удовольствием нашёл небольшой изъян в магии, вызванный ещё более малым изъяном в каменной кладке под ней, — несмотря на незначительность этих изъянов, Мокмуриану их было достаточно, чтобы проникнуть внутрь с помощью заклинаний дезинтеграции.

СУЩЕСТВО: дыра, проделанная в стене Мокмурианом, сохранилась до нынешнего дня — при таком ничтожном количестве посетителей существа цитадели не утруждали себя довольно серьёзной работой по заделыванию дефекта. А пока, в качестве временной меры, Халиб просто разместил здесь планетара, призванного при помощи заклинания *высший потусторонний слуга*. Выбор планетара обусловлен чувством юмора Халиба, поскольку это достаточно хитрый способ заставить любого чужака с добрым мировоззрением поверить, что то, что находится в этом покое, лучше обходить стороной. Халибу как минимум доставляет удовольствие терзать души добросердечных героев, вынуждая их сражаться с ангелом.

Эта планетар по имени Айрузи — андрогинное создание с бледно-зелёной кожей и полными слёз глазами. Халиб при помощи *высшего потустороннего слуги* принудил Айрузи охранять этот вход в течение 16 дней — этот срок начался с момента прибытия

персонажей в Зин-Шаласт. Айрузи вынуждена молча охранять эту комнату от чужаков и атаковать любого, кто попытается войти, сражаясь насмерть.

АЙРУЗИ

ОПЫТ	КО	ПЗ
76 800	16	229

Планетар («Бестиарий», стр. 14).

ТАКТИКА

В бою: Халиб приказал Айрузи сражаться молча, потому она не может разговаривать и сотворять заклинания, однако она может использовать псевдозаклинания. Хотя заклинание Халиба *высший потусторонний слуга* заставляет Айрузи атаковать, она отчаянно желает поговорить с персонажами. Если персонажи не установят телепатической связи с ангелом, то у неё не остаётся иного выбора, кроме как сражаться изо всех сил. Она продолжает нападать на чужаков дистанционно из этой комнаты как можно дольше, но ей не позволено покидать эту зону и преследовать врагов.

Боевой дух: Халиб приказал Айрузи сражаться насмерть, но в его приказе есть фатальный изъян — если персонажи наносят Айрузи достаточный урон, чтобы её убить, и она падает, формулировка его приказа приводит к завершению действия *высшего потустороннего слуги* — даже если она регенерирует. Если ей позволить прийти в себя посредством регенерации, ангел больше не находится под эффектом заклинания и предлагает персонажам помощь, как указано ниже.

РАЗВИТИЕ: если персонажи могут установить невербальную связь с ангелом (например, посредством телепатии или просто задавая ей вопросы, на которые она может ответить кивком или жестом, пока атакует), она пытается заставить их изгнать её — как только она попадёт в Нирвану, узы заклинания исчезают и она стремится попасть на Материальный план, чтобы отомстить Халибу. Её неспособность использовать *планарный переход* или *телепортацию*, к сожалению, означает, что вернуться в Зин-Шаласт на помощь персонажам она сможет только через много дней — в этом случае вы можете вернуть её в любой момент по вашему желанию. С другой стороны, персонажи могут помочь ей избавиться от эффекта заклинания, не изгоняя её (например, снизив её ПЗ до нуля, как описано в разделе «Боевой дух»). Тогда Айрузи тут же присоединяется к персонажам и клянётся помогать им в сражении с Карзугом; взамен она просит позволить ей нанести смертельный удар Халибу за унижение её гордости.

Ш11 ДВЕРИ С НАДПИСЬЮ НА АКЛО (КО 16)



В южной стене этой пустой залы находятся двустворчатые двери со створками по десять футов шириной. Поверхность каждой чёрной каменной двери покрыта десятками тысяч



ШПИЛИ
ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ МХАР

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ

крошечных рун странной паучьей вязи. Руны словно извиваются и скользят, если не глядеть на них прямо.

Эти двери ведут в таинственную лабораторию, в которой обитатели Ленга — приспешники Карзуга — трудились над сооружением *Ленгского механизма*, и потому рунный властитель постарался сделать так, чтобы лишь немногие могли спокойно входить и выходить через эти двери. Каждая из дверей покрыта магическими рунами акло, описывающими в ярких подробностях ужасы Ленга. На самом деле эти руны — предупреждение для каждого, кто шагнёт за этот порог на территорию Ленга. Любой, кто читает на акло, тратит час на изучение рун и затем совершает успешную проверку Знания (планы) или Языкознания со СЛ 30, может понять смысл этих предостережений. К несчастью, любой, кто читает хоть какие-то руны в течение короткого времени, например в течение одного раунда (или осмеливается открыть двери), активирует смертоносную магическую ловушку.

ЛОВУШКА: руны не только предупреждают об ужасах Ленга. Любой, кто читает руны или пытается открыть дверь, погружается разумом в лабиринт туннелей в глубинах под Ленгом — кошмарную паутину ужасов и вещей, которых лучше не видеть никогда. Эти видения настолько реальны, что жертвы физически переносятся в эту иллюзию, полностью исчезнув из реальности, пока не найдут пути назад. Существа из Ленга, сам Карзуг и хаотичные злые потусторонние существа с КО 10 или выше невосприимчивы к эффектам дверей. Обычного прочтения рун достаточно, чтобы активировать ловушку, как и любой попытки открыть дверь: как только ловушка сработала, все цели, кроме указанных выше невосприимчивых, находящиеся в облаке радиусом 30 футов от дверей, переносятся в межпространственный кошмарный лабиринт.

ДВЕРИ С НАДПИСЬЮ НА АКЛО

ОПЫТ	КО
76 800	16

Тип: магическая; **Внимание:** СЛ 35; **Механика:** СЛ 35.

Условие: касание или приближение; **Перезарядка:** автоматическая.

Действие: эффект заклинания (*лабиринт*; каждый раунд существа, пленённые в лабиринте, подвергаются эффекту *убийственного фантазма* [СЛ испытания 16], но как только пленённое существо проходит проверку Интеллекта со СЛ 20, чтобы выбраться из лабиринта, все пленённые на данный момент существа немедленно освобождаются, появляясь с северной стороны вновь закрытых дверей с надписью на акло; несколько целей (все подходящие цели в пределах 30 футов).

Ш12 ЛЕНГСКИЙ МЕХАНИЗМ (КО 17)



Вдоль голых каменных стен этого длинного зала стоят всевозможные столы, сундуки, ящики и цилиндры. Некоторые сделаны

из камня, но другие кажутся металлическими. Странные перекрученные провода соединяют некоторые из них. Весь этот хаос сосредоточен вокруг большой металлической рамы, сооружённой в южном конце комнаты, где внутри каменного круга пляшут и мерцают странные потоки энергии. То и дело эти потоки сливаются в образы, пугающие своей знакомостью и всё же совершенно чуждые. Появляется образ огромного города башен и гигантских монументов в горной долине у подножия громадного пика — Зин-Шаласт, как если смотреть на него с этой высокой горы. Но город за завесой энергий всё же совсем другой — в нём башни и здания сияют светом, как обычным, так и магическим, и огромная центральная дорога и окружающие улицы кишат тысячами великанов и всевозможных гуманоидов. От этого изображения исходят звуки и даже запахи — словно из открытого окна.

В этом зале находится эксперимент, начатый Карзугом и его союзниками из Ленга, который он забросил и запечатал прямо перед тем, как погрузиться в анабиоз. Странный механизм, занимающий эту комнату и завершающийся энергетическим полем в дальнем её конце, называется *Ленгским механизмом*. Используя извращённые технологии иных миров, Карзуг и его союзники из Ленга пытались создать зафиксированный во времени портал, который позволял бы попадать из любого момента в будущем в определённый день. В этот день Зин-Шаласт был в своём зените. Карзуг знал, что ему понадобится после его пробуждения армия, и при помощи этого устройства он надеялся привести её из прошлого, намереваясь снова посеять ужас в новом мире. Хотя это устройство было далеко от завершения к моменту падения Тассилона, если Карзуг окончательно пробудится, он сможет подготовить его для переноса армий из Зин-Шаласта далёкого прошлого в нынешний день — возможно, это его высочайшее магическое достижение.

Но есть и другие, кого интересует это устройство. Тот самый безымянный покровитель из Ленга, который некогда помог Карзугу построить этот механизм, в конце концов сумел недавно послать приспешников в Голарион. Хотя эти обитатели Ленга ввели в заблуждение оставшихся жителей башни, заявив, что просто хотят подготовить *Ленгский механизм* к возвращению Карзуга, на самом деле цель этого устройства и действительная причина, по которой обитатели Ленга согласились сотрудничать с Карзугом, — пробуждение Мхара, Великого Древнего, живущего под горой, носящей его имя.

Десятки обитателей Ленга ныне живут в Зин-Шаласте и окружающих горах. Они присланы, чтобы разведать это место, наблюдать и собирать топографические данные, которые затем будут переданы для



ШПИЛИ
ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ МХАР

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ



настройки механизма. Эта работа долгая и тяжёлая и усугубляется необходимостью скрывать результаты, чтобы Карзуг не понял, к чему именно стремятся потусторонние техники. Действительно, для того, кто издали смотрит на плоды их трудов (например, из *рунного колодца*), их работа кажется просто настройкой устройства и подготовкой его к созданию портала в древний Зин-Шаласт. Но как только *рунный колодец* Карзуга активируется и возвратит его назад, в этот мир, обитатели Ленга перекачают его силу в *Ленгский механизм* и пробудят Мхара от долгих эпох сна. Ни одно другое существо в этих краях не знает, что в действительности делают обитатели Ленга, включая их древних врагов, ленгских пауков (см. стр. 352). Пауки лишь желают, чтобы любое начинание их врагов завершилось неудачей.

Портал *Ленгского механизма* ещё не может позволить физического переноса или даже общения — пока этого портала не существует в древних временах. Но он позволяет наблюдателю в этой зале видеть Зин-Шаласт в зените 10 000 лет назад, всего за несколько лет до падения империи. Контакт с этим энергетическим полем не создаёт никакого другого эффекта, кроме лёгкого покалывания, и сквозь него не проходят заклинания. Любой изучающий панели и консоли устройства должен совершить успешную проверку Знания (магия) со СЛ 45, чтобы понять основную цель *Ленгского механизма*, а для осознания, что механизм медленно перенастраивается на точку во времени на много эпох до расцвета Тассилона, требуется успешная проверка со СЛ 55. Успешная проверка Знания (география или краеведение) со СЛ 40 позволяет заметить сильное сходство

между каменным кругом в центре *Ленгского механизма* и гораздо большим каменным кольцом в варисийском городе Ридлпорт, словно оба устройства были возведены одними и теми же руками. Любой, кто пытается нанести урон механизму или манипулировать им, имеет 30%-ный шанс устроить небольшой взрыв, поражающий всех в радиусе 5 футов и наносящий 6d6 урона силой (без испытаний). Это не наносит заметного урона устройству и не влияет на портал — само устройство является великим артефактом и не может быть уничтожено без путешествия в Ленг, где в тайных монастырях скрыты его неведомые основания.

СУЩЕСТВА: 12 обитателей Ленга, работающих здесь, настраивают устройство. Эти чудовища смутно гуманоидных очертаний словно бы облачены в дёргающиеся жёлтые балахоны, тюрбаны и вуали. Когда они атакуют, эти балахоны распахиваются, показывая рогатые головы, копыта и чудовищные зубастые пасти. Эти обитатели не общаются с другими жителями Вершины, но готовы по необходимости защищать свою работу.

Персонажи не знают, что обитатели Ленга сами неразрывно связаны с этим устройством. Каждый раз, когда один из обитателей погибает, *Ленгский механизм* вспыхивает светом и испускает странный пронзительный вой. С каждой смертью изображение в окошке меняется, всё сильнее искажаясь и перекручиваясь. Когда убит последний обитатель, само изображение тоже исчезает, превращаясь в тошнотворную воронку вращающегося света и полос энергии. К несчастью для персонажей, это искажение в ткани времени быстро привлекает внимание

древней могучей твари из иных времён — усиленного пса Тиндалоса. Сам пёс появляется в этой зале только через 2d6 раундов после гибели последнего обитателя Ленга, просачиваясь вместе с облаком зловонного тумана из южных углов зала с следящим кровью воем. Появление пса можно предотвратить, оставив в живых хотя бы одного из обитателей Ленга (изгнание их на другой план имеет тот же эффект, что и убийство). Если пёс появляется после того, как персонажи покинули комнату, его вой всё равно слышен по всей Вершине. Тварь выходит из залы и начинает искать след по комплексу, убивая всех (персонажей, великанов или ламий), на кого наткнётся. Особенно хитроумный персонаж может использовать нечто из иных времён как опасного союзника, поскольку тварь сосредотачивается сначала на больших врагах, потом на тех, кто меньше. В любом случае появление пса имеет один положительный эффект: это перегружает *Ленгский механизм*. Хотя он и не уничтожается, энергия портала, содержащаяся в его контурах, рассеивается, и устройство становится инертным. Будущие обитатели Ленга смогут когда-нибудь сюда вернуться и снова начать многолетний процесс активации, но пока угроза этого опасного устройства устранена. Само нечто из иных времён представляет собой существо в 14 футов длиной, способное просачиваться в реальность и выскальзывать из неё. Тварь напоминает собаку только отдалённо: её лапы кончаются острыми как бритва когтями, а зубастая пасть под чёрными глазами навывкате демонстрирует не только странно прозрачные клыки, но и длинный острый язык, способный слизать разум того, кого тварь им рассекает.

УСИЛЕННЫЕ ОБИТАТЕЛИ ЛЕНГА (12)

опыт	КО	ПЗ
6 400 каждый	9	115 каждый

(Pathfinder RPG Bestiary 2, стр. 82, 292)

Хаотичное злое среднее потустороннее существо (злой, хаотичный, экстрапланарный).

Иниц.: +6; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +18.

ЗАЩИТА

КБ: 23, касание 17, врасплох 18 (+8 естественная броня, +6 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 115 (10d10+60); потустороннее быстрое исцеление 5.

Стойкость +13, **Реакция** +13, **Воля** +8.

Защитные способности: необычная анатомия, недышащий; **Невосприимчивость:** яд; **Устойчивость:** холод 30, электричество 30; **УКМ:** 19.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: укус +16 (1d6+4 и потеря 1d6 Лвк), 2 удара когтями +16 (1d4+4).

Особые атаки: атака исподтишка +5d6.

Псевдозаклинания (УЗ 10; концентрация +17):

Постоянные — полиглот.

3 / день — *завораживающий узор* (СЛ 19), *левитация*, *малый образ* (СЛ 19), *чтение мыслей* (СЛ 19).

1 / день — *планарный переход* (СЛ 24, только на себя), *поиск предмета*.

ТАКТИКА

Перед боем: обитатели Ленга игнорируют персонажей, если только они не будут угрожать механизму или же не станут вести себя враждебно.

В бою: обитатели Ленга пытаются взять персонажей в тиски и использовать атаки исподтишка когтями и укусами.

Боевой дух: обитатели Ленга сражаются насмерть в попытках защитить секреты проекта.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, **Лвк:** 22, **Вын:** 23, **Инт:** 22, **Мдр:** 21, **Хар:** 25.

БМА: +10; **МБМ:** +14; **ЗБМ:** 31.

Черты: Обманщик, Подвижность, Убедительность, Уворот, Фехтование.

Навыки: Блеф +24, Внимание +18, Дипломатия +9, Запугивание +14, Знание (одно любое) +19, Использование магических устройств +20, Колдовство +14, Ловкость рук +19, Маскировка +14 (+18 в виде гуманоида), Механика +16, Проницательность +18, Профессия (матрос) +10, Скрытность +19; **Модификаторы народа:** +4 к Маскировке при маскировке под среднего гуманоида.

Языки: акло; полиглот.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Необычная анатомия (Экс): внутренности обитателей Ленга отличаются от особи к особи, что даёт им 50%-ный шанс воспринять каждый критический удар или атаку исподтишка как обычную атаку.

Потеря Ловкости (Св): языки и зубы этих потусторонних существ вызывают потерю 1d6 Ловкости при укусе. Конструкции, элементали и прочие существа, у которых нет плоти, невосприимчивы к этому эффекту. Успешное испытание Стойкости со СЛ 21 снижает потерю Ловкости до 1. СЛ испытания зависит от Выносливости обитателя Ленга.

Потустороннее быстрое исцеление (Св): обитатель Ленга сохраняет постоянную связь с измерением Ленга. Находясь вне этого измерения, обитатель Ленга получает быстрое исцеление 5. Он теряет эту способность, находясь в измерении Ленг или же в области, где планарная связь не действует. Если обитателя Ленга убить, то его тело рассыпается в пыль через 1d4 раунда, оставляя лишь его снаряжение. Убитый обитатель Ленга восстанавливается в измерении Ленг аналогично убитому призванному существу. Убить обитателя Ленга навсегда можно только в том случае, если его быстрое исцеление отменить.

НЕЧТО ИЗ ИНЫХ ВРЕМЁН

опыт	КО	ПЗ
76 800	16	256

Уникальный пёс Тиндалоса (Pathfinder RPG Bestiary 2, стр. 158, 292; см. стр. 236).

Нейтральное злое крупное потустороннее существо (злой, экстрапланарный).

Иниц.: +11; **Восприятие:** ночное зрение 120 футов; **Внимание** +29.



ШПИЛИ ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ МХАР

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ

ЗАЩИТА

КБ: 31, касание 17, врасплох 23 (+14 естественная броня, +7 Лвк, +1 уклонение, -1 размер).

ПЗ: 256 (19d10+152).

Стойкость +18, **Реакция** +20, **Воля** +13.

СУ: 10/магия и колющее; **Невосприимчивость:** яд, воздействующие на разум эффекты.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: укусы +28 (4d6+10 / 19-20), 2 удара когтями +28 (2d6+10 / 19-20), язык +23 (2d8+5 и потеря 1d4 Мудрости).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Особые атаки: пронзительный взгляд (СЛ 24).

Псевдозаклинания (УЗ 10; концентрация +15):

Постоянные — *хождение по воздуху*.

Неограниченно — *невидимость*, *облако тумана*, *поиск существа*.

3 / день — *высшее тайновидение* (СЛ 22), *замедление* (СЛ 18), *пространственный якорь*, *точный адрес*, *ускорение*.

ТАКТИКА

В бою: нечто из иных времён восприимчиво к эффектам защитного поля — его действие причиняет чудовищу дискомфорт и боль. Помимо первого появления в зале (которое возможно только из-за флуктуации энергии *Ленгского механизма*), пёс Тиндалоса не может использовать способность вход с угла. Чувствуя, что он попался в ловушку и оказался изолирован от углов времени, пёс бесится и впадает в слепую ярость.

Боевой дух: если защитное поле отключается, пёс немедленно использует *планарный переход*, чтобы сбежать и никогда не возвращаться. В противном случае он сражается насмерть.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 30, **Лвк:** 24, **Вын:** 24, **Инт:** 20, **Мдр:** 25, **Хар:** 20.

БМА: +19; **МБМ:** +30; **ЗБМ:** 48 (52 против сбивания с ног).

Черты: Боевые рефлексы, Естественная атака+ (укус), Живучесть, Защитная стойка, Молниеносная реакция, Уворот, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (удар когтями), Улучшенный критический удар (укус), Усиленная способность (пронзительный взгляд).

Навыки: Акробатика +29 (+33 при прыжках), Внимание +29, Выживание +26, Запугивание +24, Знание (география) +24, Знание (инженерное дело) +24, Знание (история) +24, Знание (магия) +24, Знание (планы) +27, Изворотливость +26, Проницательность +29, Скрытность +25.

Языки: акло

ОС: вход с угла, потусторонний разум.

Ш13 КАМЕРЫ РУННЫХ ВЕЛИКАНОВ (КО 18)

Каждая из этих пустых комнат излучает остаточную магию превращения. Персонаж, который изучает эти ауры и совершает успешную проверку Колдовства со СЛ 38, узнаёт, что эти комнаты некогда

служили анабиозными камерами, использующими эффект, аналогичный *стазису*. Действительно, в каждой камере содержался один рунный великан, помещённый сюда Карзугом в дни заката Тассилона, чтобы у него под рукой оказалась небольшая армия после пробуждения. Карзуг сумел поднять этих великанов из анабиоза и теперь использует их для восстановления могущества Шаласта.

СУЩЕСТВА: большинство великанов, некогда находившихся в состоянии анабиоза, ныне разошлось по Зин-Шаласту, но двое остались в башне — один в зоне Ш4, один в этой большой комнате, где он командует тремя стражами ветра, находящимися в резерве, которые готовы прийти на помощь по любому сигналу тревоги в комплексе.

ХРАНИТЕЛЬ РУН

ОПЫТ	КО	ПЗ
102 400	17	270

Рунный великан (*Pathfinder RPG Bestiary 2*, стр. 130; см. стр. 362).

КБ: 38, касание 9, врасплох 38 (+14 броня, +15 естественная броня, +3 отражение, -4 размер).

Снаряжение: +5 полный латный доспех, кольцо с *сэздром*.

СТРАЖИ ВЕТРА (3)

ОПЫТ	КО	ПЗ
19 200 каждый	12	200 каждый

Усиленный облачный великан («Бестиарий», стр. 42, 295).

КБ: 35, касание 12, врасплох 34 (+11 броня, +12 естественная броня, +1 Лвк, +3 отражение, -2 размер).

Стойкость +21, **Реакция** +11, **Воля** +15.

Снаряжение: +2 полный латный доспех, кольцо с *сэздром*.

Ш14 КОМНАТА ПОРТАЛА



Южная стена этой пустой комнаты мерцает и светится — она скорее из золотого клубящегося тумана, а не из полированного камня, как во всём остальном комплексе. То и дело в тумане виднеются какие-то странные образы.

Этот клубящийся золотой туман является стационарным односторонним порталом, переносящим любого, кто вступает в него, вниз, в Зин-Шаласт. Те, кто проходит сквозь портал, оказываются перед крепостью Шалария (зона Т) после вспышки золотого тумана. Способа вернуться на Вершину Корысти от Шаларии нет — этим порталом пользовалось большинство рунных великанов, чтобы попасть в город внизу, и он, скорее всего, функционирует как путь отступления.

Ш15 ПОКОЙ ХАЛИБА (КО 15)



Эта треугольная комната пуста, если не считать золотой кровати, застеленной экзотическими мехами и шёлковыми покрывалами. Длинные полки над кроватью вмещают около двух десятков книг в кожаных переплётах.

Эта комната единственная среди келий рунных великанов предназначена для человека, поскольку некогда она была камерой анабиоза для Халиба — одного из самых могучих учеников Карзуга и, в теории, человека, который изначально должен был очнуться через несколько лет после падения Тассилона и пробудить Карзуга. К сожалению, другие ученики Карзуга не слишком хотели возвращения рунного властителя — они втайне завидовали могуществу Карзуга. Они считали, что, помешав пробуждению Халиба, они могут предотвратить пробуждение Карзуга, заполучив власть. Их план сработал лишь частично — после того как Карзуг и Халиб

легли в анабиоз, им удалось перенастроить «таймер» анабиозной камеры Халиба так, чтобы он никогда из неё не вышел без внешнего вмешательства. Покончив с этим, уцелевшие ученики сцепились друг с другом в борьбе за власть. Меньше чем через месяц они перерезали друг друга. И лишь через 10 000 лет Мокмуриан, наконец, добрался до Вершины Корысти, чтобы завершить труд, который не закончил Халиб.

СУЩЕСТВО: когда Карзуг разбудил рунных великанов, он решил не будить Халиба — так сильно его разочаровала неудача ученика. Рунный властитель только недавно сменил гнев на милость и несколько месяцев назад разбудил Халиба, поняв, что ему понадобится против персонажей любая помощь. С тех пор Халиб долго измышлял в душе способ загладить перед Карзугом вину. Помощь в обретении новых союзников (например, помощь в подчинении йети в зоне 3) — шаг в нужном направлении, но Халиб понимает, что нужно сделать нечто большее. Уничтожение персонажей кажется ему лучшим решением — как только он осознаёт, что персонажи в башне, он немедленно находит их и вступает в бой. Персонажи могут застать Халиба здесь, погружённого в исследования и медитацию, только в том случае, если они достаточно скрытно проникли в башню.

Будучи первым в школе по могуществу и магическим навыкам, Халиб, естественно, стал учеником Карзуга. Он быстро возвысился благодаря природной силе и амбициям. Считая остальных учеников существами низшими, Халиб привык называть себя прилюдно при дворе Карзуга первым учеником. Халиб считал, что он — естественный преемник рунного властителя алчности, и терпеливо ждал, когда сила Карзуга начнёт угасать, чтобы убедить рунных великанов поддержать его претензии на власть. По крайней мере, так он думал перед долгим периодом анабиоза, но сейчас он боится, что Карзуг выгонит его прежде, чем он получит шанс вырвать бразды правления из его рук. Халиб ещё не до конца осознал тот факт, что прошло 10 000 лет и что Тассилона больше нет, — разумом он осознаёт ход времени, но эмоционально ещё не примирился с тем, что мира, который он знал, больше не существует.



ХАЛИБ

ХАЛИБ

ОПЫТ	КО	ПЗ
51 200	15	185

М, ацланти, человек, волшебник (школа превращения) 16.

Принципиальный злой средний гуманоид (человек).

Иниц.: +5; **Восприятие:** мистическое зрение, ночное зрение 60 футов, увидеть невидимое; **Внимание** +18.



ШПИЛИ
ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ МХАР

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ

ЗАЩИТА

КБ: 29, касание 18, врасплох 24 (+5 броня, +2 естественная броня, +5 Лвк, +3 отражение, +4 щит).

ПЗ: 185 (16d6+127).

Стойкость +13, Реакция +13, Воля +15.

СУ: 10/адамантин.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 40 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: +4 кинжал +12/+7 (1d4+4 / 19-20).

Псевдозаклинания (УЗ 16; концентрация +23):

Неограниченно — смена формы (облик зверя III/стихийная форма II, 16 раундов / день).

10 / день — телекинетический удар (1d4+8 дробящего урона).

Подготовленные заклинания (УЗ 16; концентрация +23):

8 — быстрая максимизированная волшебная стрела, высший потусторонний слуга, стазис (2, СЛ 27).

7 — обратная гравитация (2), отложенный огненный шар (СЛ 24), призыв чудовища VII, статуя, эфирная прогулка.

6 — быстрая устойчивость к стихии, высшее рассеивание магии, дезинтеграция (2, СЛ 25), превращение плоти в камень (СЛ 25), призыв чудовища VI.

5 — быстрый щит, возвращение (СЛ 22), дальний перелёт (2), призыв чудовища V, силовая стена, телекинез.

4 — дверь в пространстве, каменная кожа, максимизированная волшебная стрела, мистический глаз, стена льда, улучшение памяти (2).

3 — высшее волшебное оружие, замедление (2, СЛ 22), необнаружимость, рассеивание магии (2), удар молнии (СЛ 20), ускорение.

2 — блёстки (2, СЛ 20), кошачья грация (2), ложная жизнь, слепота/глухота (3, СЛ 20).

1 — волшебная стрела (2), непроглядный туман, ослабляющий луч (СЛ 19), плавное падение, поспешное отступление (2), сигнал тревоги.

0 (неограниченно) — всплеск кислоты, магическая рука, мелкие фокусы, свет, сообщение.

Тассилонская специализация: превращение; **Исключённые школы:** иллюзия, очарование.

ТАКТИКА

Перед боем: Халиб сотворяет ложную жизнь, дальний перелёт и необнаружимость на себя каждый день. Как только поднимается тревога, он также сотворяет каменную кожу, быстрый щит и кошачью грацию на себя, перед тем как вступить в бой. Также он сотворяет на искусно сделанный кинжал высшее волшебное оружие, хотя он давно уверен, что если ему придётся использовать кинжал в бою, то что-то пошло совсем не так.

В бою: Халиб начинает бой, сотворяя заклинания призыв чудовища, одновременно, естественно, сопровождая их быстрыми заклинаниями. Его вовсе не беспокоит, что эти чудовища не настроены на защитное поле, — если их убивают наносящие урон импульсы зоны, он всегда может призвать новых. Он прибегает к стазису для особенно надоедливых вражеских

заклинателей. Он предпочитает сражаться бок о бок с великанами и ламиями, и если находит персонажей прежде, чем они вступили в бой, он пытается призвать ближайшую группу чудовищ-союзников, а не нападать самостоятельно.

Боевой дух: Халиб сражается насмерть.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, **Лвк:** 20, **Вын:** 20, **Инт:** 24, **Мдр:** 14, **Хар:** 12.

БМА: +8; **МБМ:** +8; **ЗБМ:** 26

Черты: Акклиматизация на высоте, Быстрое заклинание, Двужильный, Живучесть, Любимая школа магии (воплощение, некромантия, превращение), Любимая школа магии+ (превращение), Максимизированное заклинание, Написание свитков, Создание волшебных вещей, Создание посохов, Усиленный призыв.

Навыки: Внимание +18, Дипломатия +17, Знание (высший свет) +26, Знание (инженерное дело) +26, Знание (магия) +26, Знание (планы) +26, Использование магических устройств +17, Колдовство +26, Полёт +17, Проницательность +18, Ремесло (алхимик) +26.

Языки: акло, ацланти, великанский, демонический, драконий, дьявольский, тассилонский, эльфийский; полиглот.

ОС: мистическая связь (кольцо с сээдром), заготовка, постоянные заклинания, телесное усиление +4 Вын.

Боевое снаряжение: посох всех размеров; **Прочее снаряжение:** искусно сделанный кинжал, амулет естественной брони +2, чёрная мантия архимага (особая, +4 [сопротивляемость] к испытаниям заменено на +4 [усиление] к Инт), кольцо с сээдром, статуэтка для заготовки из слоновой кости и золота стоимостью 2 000 зм, книги заклинаний (содержат все заклинания из «Основной книги правил», за исключением заклинаний школы очарования и иллюзии и заклинания чудовищного облика из *Ultimate Magic*), пыль самоцветов стоимостью 15 000 зм (для стазиса).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Заготовка: когда Халиб щёлкает пальцами (свободное действие), на него сотворяется каменная кожа.

Постоянные заклинания: Халиб сделал так, что следующие заклинания действуют на него постоянно: мистическое зрение, ночное зрение, увидеть невидимое и полиглот.

ЧУДОВИЩНЫЙ ОБЛИК I

Школа: превращение (полиморфизм); **Круг:** алхимик 3, колдун 3, чародей / волшебник 3.

Время сотворения: 1 основное действие.

Компоненты: С, Ж, Р (часть существа, облик которого нужно принять).

Дистанция: на себя.

Цель: вы сами.

Длит.: 1 минута / УЗ (П).

Это заклинание позволяет вам принять облик любого небольшого или среднего гуманоидного чудовища. Если у существа, чей облик вы приняли, есть

следующие способности, вы их тоже получаете: лазание 30 футов, полёт 30 футов (средняя маневренность), плавание 30 футов, ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение и нюх. Если у существа, чей облик вы приняли, есть подтип «подводный», вы получаете его и подтип «амфибия».

- **Небольшое гуманоидное чудовище:** если вы приняли облик небольшого гуманоидного чудовища, вы получаете бонус +2 (размер) к вашей Лвк и бонус естественной брони +1.
- **Среднее гуманоидное чудовище:** если вы приняли облик среднего гуманоидного чудовища, вы получаете бонус +2 (размер) к вашей Сил и бонус естественной брони +2.

ЧУДОВИЩНЫЙ ОБЛИК II

Школа: превращение (полиморфизм); **Круг:** алхимик 4, колдун 4, чародей / волшебник 4.

Это заклинание действует аналогично *чудовищному облику I*, но также позволяет принимать облик маленького или крупного гуманоидного чудовища. Если у существа, чей облик вы приняли, есть следующие способности, вы их тоже получаете: лазание 60 футов, полёт 60 футов (хорошая маневренность), плавание 60 футов, ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение, нюх, неподвижность, захват, атака в прыжке, мимикрия, наскок, имитация звука, разговор с акулами и сбивание с ног. Если у существа есть особое свойство уменьшенное оружие, вы также получаете это свойство.

- **Маленькое гуманоидное чудовище:** если вы приняли облик маленького гуманоидного чудовища, вы получаете бонус +4 (размер) к вашей Лвк, штраф -2 к Сил и бонус естественной брони +1.
- **Крупное гуманоидное чудовище:** если вы приняли облик крупного гуманоидного чудовища, вы получаете бонус +4 (размер) к вашей Сил, штраф -2 к вашей Лвк и бонус естественной брони +4.

ЧУДОВИЩНЫЙ ОБЛИК III

Школа: превращение (полиморфизм); **Круг:** алхимик 5, колдун 5, чародей / волшебник 5.

Это заклинание действует аналогично *чудовищному облику II*, но также позволяет принимать облик миниатюрного или огромного гуманоидного чудовища. Если у существа, чей облик вы приняли, есть следующие способности, вы их тоже получаете: рытьё 30 футов, лазание 90 футов, полёт 90 футов (хорошая маневренность), плавание 90 футов, круговой обзор, слепое чутьё 30 футов, ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение, нюх, кровавое неистовство, сила холода, сдавливание, свирепость, неподвижность, захват, ужасная внешность, реактивное движение, атака в прыжке, мимикрия, природная хитрость, ошеломительный, яд, наскок, полосование, имитация звука, разговор с акулами, затаптывание, сбивание с ног и паутина. Если у существа есть особое свойство уменьшенное оружие, вы также получаете это свойство.

- **Миниатюрное гуманоидное чудовище:** если вы приняли облик миниатюрного гуманоидного чудовища, вы получаете бонус +6 (размер) к вашей Лвк, штраф -4 к вашей Сил и бонус естественной брони +1.
- **Огромное гуманоидное чудовище:** если вы приняли облик огромного гуманоидного чудовища, вы получаете бонус +6 (размер) к вашей Сил, штраф -4 к вашей Лвк и бонус естественной брони +6.

ЧУДОВИЩНЫЙ ОБЛИК IV

Школа: превращение (полиморфизм); **Круг:** алхимик 6, колдун 6, чародей / волшебник 6.

Это заклинание действует аналогично *чудовищному облику III*, но позволяет использовать больше способностей.

Если у существа, чей облик вы приняли, есть следующие способности, вы их тоже получаете: рытьё 60 футов, лазание 90 футов, полёт 120 футов (хорошая маневренность), плавание 120 футов, слепое чутьё 60 футов, ночное зрение 90 футов, сумеречное зрение, нюх, вибросенсорность 60 футов, кровавое неистовство, губительное дыхание, сила холода, сдавливание, свирепость, неподвижность, захват, ужасная внешность, реактивное движение, атака в прыжке, мимикрия, природная хитрость, ошеломительный, яд, наскок, полосование, раздирание, рёв, имитация звука, разговор с акулами, шипы, затаптывание, сбивание с ног и паутина. Если у существа есть невосприимчивость или устойчивость к любым типам стихии, вы получаете устойчивость 20 к этим типам. Если у существа есть уязвимость к любому типу стихии, вы получаете эту уязвимость. Если существо невосприимчиво к яду, вы получаете бонус +8 к испытаниям против яда.

Ш16 РЕЛИКВАРИЙ (КО 16)



В южной части этого чертога стоит 20-футовая золотая статуя Карзуга, рунного властителя алчности. Руки его вытянуты, словно он когда-то что-то в них держал. Перед статуей стоит жаровня, из неё вырываются языки бездымного пламени. К северу от статуи стоит похожее на пагоду каменное сооружение, в единственном отверстии которого на южной стороне видны две небольших статуи Карзуга, стоящие по обе стороны двадцатифутового саркофага, золотая крышка которого изображает рунного властителя. На западе за туманной завесой золотой энергии мерцает массивная двустворчатая дверь.

Именно внутри этого сооружения Карзуг устроил себе вход в Око Корысти между Голарионом и Ленгом — убежище, предназначенное для укрытия его от врагов и от падения империи на достаточно долгое время, чтобы его последователи освободили его. Но оно стало его гробницей на 10 000 лет.

Содержимое пагоды по большей части символично; саркофаг внутри пуст. Осмотр статуи подтверждает, что некогда она держала в руках большой предмет, возможно направленный прямо на саркофаг. Здесь находилась *линза души*, прежде чем её перенесли в Око Корысти (см. часть седьмую).

Двери на западе вели в чертог *средоточия души* — только через него можно входить в Око Корысти и выходить из него. Золотое поле, окутывающее двери, — постоянная *силовая стена* (твёрдость 30, прочность 400, УЗ 20), самовосстанавливающаяся после повреждений со скоростью 10 прочности за раунд. Каждый раз, когда какой-нибудь эффект наносит урон стене или пытается уничтожить её, золотой заряд энергии бьёт в ответ по источнику урона (и виноватому в этом существу), нанося 10d6 урона силой (испытание Реакции со СЛ 20 снижает урон вдвое). Урон, нанесённый стене *абсолютным оружием*, не просто игнорирует твёрдость стены, но и не позволяет ей восстанавливаться. Более того, атаки таким оружием не провоцируют ответных силовых зарядов. Эта *силовая стена*, как может показаться, лишь мерцает перед дверьми, но на самом деле простирается сквозь все стены, потолки и полы, окружающие зону Ш17, — любые попытки войти в комнату физически пресекаются этим эффектом.

СУЩЕСТВО: хотя *средоточие души* само по себе хорошо защищено (см. зону Ш17), Халиб поместил здесь в качестве охраны неуклюжего демона, призванного при помощи *высшего потустороннего слуги*. Ему приказано не пускать чужаков в чертоги *средоточия души* и не позволять им покинуть реликварий живыми. Этот шемхазиянский демон (многоглазое медведеобразное чудовище с зазубренным хвостом и дополнительными инсектоидными когтями, торчащими из спины подобно колючим плавникам) готов показать себя, нападая на персонажей, — он находится в постоянной телепатической связи с Кеоптрой в зоне Ш17, передавая ей ход боя и не только предупреждая её, что персонажи близко, но и предлагая лучшую тактику против них.

ШЕМХАЗИАНСКИЙ ДЕМОН

ОПЫТ	КО	ПЗ
76 800	16	246

(Pathfinder RPG Bestiary 2, стр. 80).

Хаотичное злое гигантское потустороннее существо (демон, злой, хаотичный, экстрапланарный).

Иниц.: +4; **Восприятие:** истинное зрение, ночное зрение 60 футов, нюх, *определение мировоззрения* (добро); **Внимание** +36.

ЗАЩИТА

КБ: 31, касание 11, врасплох 26 (+20 естественная броня, +4 Лвк, -4 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 246 (17d10+153).

Стойкость +19, **Реакция** +11, **Воля** +18.

СУ: 10/добро и холодное железо; **Невосприимчивость:** электричество, яд; **Устойчивость:** кислота 10, огонь 10, холод 10; **УКМ:** 27.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 20 футов, полёт 60 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: укусы +25 (2d6+12 и потеря 2d4 Силы), 2 удара когтями +25 (2d6+12), 2 клешни +23 (1d12+6), удар хвостом +23 (2d6+6).

Занимаемое пространство: 20 футов; **Зона досягаемости:** 20 футов (30 футов для удара хвостом).

Особые атаки: парализующий взгляд, раздирание (2 удара когтями, 2d6+18).

Псевдозаклинания (УЗ 15; концентрация +18):

Постоянные — *истинное зрение*, *определение мировоззрения* (добро), *полёт*.

Неограниченно — *высшая телепортация* (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), *невидимость*, *телекинез* (СЛ 18).

3 / день — *глаза-разведчики*, *массовое нанесение тяжёлых ранений* (СЛ 20), *ясновидение/яснослышание*.

1 / день — *призыв* (5 круг, 1 шемхазиянский демон с шансом 30% или 1d4 врака с шансом 60%), *свято-татство* (СЛ 20).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 35, **Лвк:** 19, **Вын:** 29, **Инт:** 10, **Мдр:** 26, **Хар:** 16.

БМА: +17; **МБМ:** +33; **ЗБМ:** 48.

Черты: Боевые рефлексy, Жестокий удар, Жестокый удар+, Молниеносная реакция, Мультиатака, Сметающий удар, Сокрушительный удар, Таран+, Уворот.

Навыки: Блеф +23, Внимание +36, Запугивание +23, Знание (религия) +20, Лазание +20, Лечение +28, Полёт +9, Проницательность +28; **Модификаторы народа:** +8 к Вниманию.

Языки: демонический, драконий, небесный; телепатия 100 футов.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Парализующий взгляд (Св): паралич на 1 раунд.

30 футов, испытание Стойкости со СЛ 21 отменяет эффект, злые существа невосприимчивы к этому эффекту. СЛ испытания зависит от Харизмы шемхазиянского демона.

Потеря Силы (Св): шемхазиянский демон вызывает потерю 2d4 Силы с каждым успешным укусом. Успешное испытание Стойкости со СЛ 27 заменяет это на 1d4 урона Силе. СЛ испытания зависит от Выносливости шемхазиянского демона.

Ш17 ЧЕРТОГ СРЕДОТОЧИЯ ДУШИ (КО 19)



Золотые столбы поддерживают сводчатый потолок этого чертога. На северной стене чрезвычайно детальная фреска с изображением Зин-Шаласта в годы расцвета, с лицом на вершине массива Мхар, словно обращающимся к его жителям, причём изо рта его исходят руны и завихрения энергии. Но даже это впечатляющее произведение искусства меркнет перед тем, что находится в центре чертога, — огромной, медленно вращающейся золотой



ШПИЛИ
ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ МХАР

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ

сферой 30 футов в диаметре. На её поверхности мерцает странное текучее пламя. Каменный подъём со ступенями восходит к одной стороне сферы, откуда пандус шириной в 5 футов поднимается к платформе шириной в 10 футов, балансирующей прямо на верхней точке сферы, откуда в потолок уходит мерцающая колонна золотого света.

Этот огромный золотой шар — мощный артефакт, называемый *средоточием души*. Это магическая связь между этим миром и *рунным колодез*, скрытым в Оке Корысти. Пока линза души остаётся в Оке Корысти, *средоточие души* нельзя повредить или переместить из этой точки. Оно работает как якорь и окно на Материальный план для *линзы души*, и именно через него алчные души втягиваются в *рунный колодез* по мере хода приключения. Когда алчная душа погибает, луч света, исходящий из вершины *средоточия души*, вспыхивает зелёным и затягивает часть алчной души в *линзу души* в Оке Корысти и в *рунный колодез*, который в свою очередь усиливает эти фрагменты душ так, чтобы их использовать для восстановления сил Карзуга и его возвращения в Голарион.

Средоточие души также служит единственным путём в Оке Корысти. У любого персонажа, вступающего на светящуюся платформу над *средоточием души*, внезапно начинается головокружение, а в глазах всё двоится — видение Ока Корысти накладывается на то, что персонаж видит в данный момент. Персонаж не может различить никаких фигур в Оке Корысти, но ощущает присутствие внутри как Карзуга, так и *линзы души*. Эта дезориентация длится, пока персонаж остаётся над *средоточием души* и ещё 1 минуту после того, как он выходит из зоны. Всё это время окружение кажется персонажу смазанным и размытым (тем самым создавая плохую видимость и давая 50%-ный шанс промаха по всем существам, которых персонаж атакует). Только пламя (например, окружающее золотую сферу внизу) остаётся для персонажа чётким и сфокусированным (персонажи с огненным подтипом не скрыты из-за этого) — единственная реальная подсказка, как попасть в Оке Корысти.

Если под дезориентирующим эффектом Ока персонаж касается пламени или протягивает руку, чтобы прикоснуться к язычку пламени, исходящему от золотой сферы, пламя немедленно поглощает его, даже если он обычно устойчив или невосприимчив к огню. Наблюдателю кажется, что персонаж мгновенно сгорает дотла, хотя на самом деле он просто переносится в Оке Корысти. Это не безболезненный процесс — путешественник должен пройти успешное испытание Стойкости со СЛ 20, чтобы не оказаться в шоке после такого переноса. Хотя невосприимчивость или устойчивость к огню не предотвращает такого планарного переноса, она предотвращает шанс оказаться после него в шоке.

Персонаж, наносящий по *средоточию души* удар абсолютным оружием, также может попасть в Оке Корысти,

поскольку при этом разрушительное столкновение противоположных магий проделывает дыру в реальности перед статуей. Это отверстие действует как *врата* в Оке Корысти, но оно наполнено абсолютной магией, и Карзуг не может использовать его для побега (хотя он, несомненно, может сотворить через него заклинания в эту зону). Эти *врата* остаются открытыми 10 минут.

Помимо проб и ошибок, такие заклинания, как *знание легенд* и *видение*, могут открыть принцип функционирования *средоточия души* — так Мокмуриан узнал, как попасть в Оке Корысти, что и предопределило его судьбу.

Средоточие души имеет ещё два качества, которые нравятся обитателям Вершины Корысти. Во-первых, это источник силовой стены, что окружает зону Ш17, — любое существо способно активировать или деактивировать её, прикоснувшись к *средоточию души* и совершив основное действие для концентрации. Во-вторых, *средоточие души* автоматически настраивает существ, попавших в зону Ш17 посредством эффекта воззвания, на защитное поле, позволяя таким существам спокойно существовать в данном регионе, как если бы они носили саэдр.

СУЩЕСТВА: перед тем как персонажи смогут разбраться со *средоточием души*, им придётся расправиться с последними обитателями Вершины Корысти: несколькими стражами ветра, прислуживающими Наивысшей Кеоптре. Эта ламия, как и долгая череда её предков со времён расцвета Зин-Шаласта, является преданной последовательницей концепции алчности и шаластийской традиции — она не поклоняется никакому особому божеству. Ближе всего к божеству для неё стоит Карзуг, хотя она получает свои заклинания из слепой веры в алчность и от предков, а не от рунного властителя. Благодаря её рабской преданности, Кеоптра стала очевидным выбором, когда Карзугу потребовался страж для наблюдения за единственным входом в его тюрьму. Кеоптра серьёзно взялась за исполнение этого поручения и никогда не покидает поста, посылая одного из великанов-помощников как доверенного, когда у неё есть дело в другом месте.

НАИВЫСШАЯ КЕОПТРА

ОПЫТ	КО	ПЗ
153 600	18	287

Ж, ламия-ведьма, оракул 14 [«Бестиарий», стр. 166; *Advanced Player's Guide*, стр. 42; см. стр. 420].

Хаотичное злое огромное гуманоидное чудовище.

Иниц.: +11; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +29.

ЗАЩИТА

КБ: 39, касание 19, врасплох 31 (+8 броня, +10 естественная броня, +7 Лвк, +3 отражение, -2 размер +1 уклонение, +2 щит).

ПЗ: 287 (23 КЗ; 9d10+14d8+175).

Стойкость +16, **Реакция** +20, **Воля** +21.

СУ: 10/магия; **УкМ:** 29.

АТАКА

Скорость: 60 футов.



ШПИЛИ
ЗИН-ШАЛАСТА

В ближнем бою: +3 нечестивый кинжал +29/+24/+19/+14 (1d6+12 / 17–20), 2 удара когтями +26 (1d6+4), атака касанием +21 (1d8 Мдр).

Занимаемое пространство: 15 футов; **Зона досягаемости:** 15 футов.

Особые атаки: наскок, полосование (2 удара когтями +26, 1d6+4), потеря 1d8 Мудрости.

Псевдозаклинания (УЗ 14; концентрация +21):

Неограниченно — изменение облика, чревоувещение.

3 / день — быстрое внушение (СЛ 21), зеркальное отражение, полноценный образ (СЛ 20), приворот (чудовище) (СЛ 21).

1 / день — глубокий сон (СЛ 20).

Известные заклинания (УЗ 14; концентрация +21):

7 (4 / день) — массовое исцеление тяжёлых ранений, уничтожение (СЛ 24), эфирная прогулка.

6 (6 / день) — высший героизм, излечение, массовое исцеление серьёзных ранений, стена лезвий (СЛ 23).

5 (7 / день) — высший приказ (СЛ 22), каменная стена, массовое исцеление лёгких ранений, огненный столп (СЛ 22), телекинез.

4 (7 / день) — высшее волшебное оружие, дух-союзник, защита от смерти, исцеление критических ранений, послание, хождение по воздуху.

3 (8 / день) — болезнь (СЛ 20), героизм, исцеление тяжёлых ранений, палящий свет, рассеивание магии, слепота/глухота (СЛ 20).

2 (8 / день) — исцеление серьёзных ранений, левитация, малый образ (СЛ 19), паралич (гуманоид) (СЛ 19), призрачное оружие, разбивающий звук (СЛ 19), раскат грома (СЛ 19), тишина (СЛ 19), устойчивость к стихии.

1 (8 / день) — защита от добра, защита от непогоды, исцеление лёгких ранений, милость божества, невидимый слуга, непроглядный туман, убежище (СЛ 18).

0 (неограниченно) — божественное наставление, кровотечение (СЛ 17), магическая рука, обнаружение магии, первая помощь, починка, призрачный звук, свет, создание воды, сопротивляемость, чтение магических текстов.

Тайна: предок (см. *Ultimate Magic*).

ТАКТИКА

Перед боем: Кеоптра активирует щит духа и сотворяет высшее волшебное оружие на кинжал. Она также каждое утро сотворяет на себя защиту от непогоды. Как только она узнаёт о появлении в башне персонажей, она сотворяет на себя хождение по воздуху и защиту от смерти. При возможности прямо перед началом боя она сотворяет послание, чтобы предупредить Карзуга, что враги близко.

В бою: Кеоптра предпочитает сначала пустить в бой прислужников-великанов и использует атакующие заклинания с расстояния. Как только один из стражей ветра погибает, она тоже вступает в ближний бой. Она любит использовать Быстрое заклинание для усиления атак ближнего боя, добавляя быстрые слепоту/глухоту, болезнь, паралич (гуманоид) и раскат грома к полным атакам.

Она использует быстрые заклинания исцеления на себя каждый раунд, когда у неё остаётся менее 150 ПЗ. Помните, что быстрые заклинания не провоцируют внеочередных атак, поэтому ей не нужно оборонительно сотворять заклинания при использовании этой тактики в бою.

Боевой дух: Кеоптра сражается насмерть.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 28, **Лвк:** 24, **Вын:** 22, **Инт:** 13, **Мдр:** 17, **Хар:** 24.

БМА: +19; **МБМ:** +30; **ЗБМ:** 51 (55 против сбивания с ног).

Черты: Боевая магия, Быстрое заклинание, Быстрое псевдозаклинание (внушение), Живучесть, Подвижность, Создание волшебного оружия и доспехов, Создание волшебных вещей, Создание колец, Уворот, Удар на проходе, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (кинжал).

Навыки: Блеф +34, Внимание +29, Знание (магия) +27, Знание (религия) +27, Колдовство +27, Скрытность +3.

ОС: откровения (буря душ [7d8, испытание Стойкости со СЛ 25 снижает урон вдвое, 2 / день], глас могилы [14 раундов / день, штраф –4 к испытаниям], мудрость предков [божественное откровение, 1 / день], уменьшенное оружие, щит духа [+8 КБ, 50%-ная вероятность промаха дистанционной атаки, 14 часов / день], проклятие оракула (преследуемый призраками).



НАИВЫСИЯ
КЕОПТРА

Снаряжение: +1 нечестивый кинжал, тиара непревзойдённой харизмы +4, ожерелье свободного дыхания, кольцо силового щита, кольцо с саздром, 4 ножных браслета из золота стоимостью 2 000 зм каждый, золотой ошейник с сапфирами стоимостью 6 000 зм.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Буря душ (Св): вы можете призвать духи предков, чтобы атаковать противников, — ярость духов наносит существам в области действия физические раны. Дальность применения — 100 футов, это взрыв радиусом 20 футов. Предметы и существа в области действия получают 1d8 урона за каждые два ваших уровня оракула. Нежить в области действия получает 1d8 урона за каждый ваш уровень оракула. Успешное испытание Стойкости снижает урон вдвое. Вы должны быть 7-го уровня, чтобы получить это откровение. Вы можете использовать эту способность один раз в день и ещё дополнительный раз в день на 11-м уровне и за каждые четыре уровня после него.

Глас могилы (Св): вы можете разговаривать с мёртвыми, как если бы использовали заклинание *разговор с мёртвым*, в течение нескольких раундов в день, количество которых равно вашему уровню оракула. Эта длительность может быть разбита на интервалы продолжительностью в 1 раунд. На 5-м уровне и каждые пять последующих уровней мёртвое существо, которому вы задаёте вопрос, получает суммирующийся штраф -2 к испытаниям Воли, чтобы сопротивляться этому эффекту.

Мудрость предков (Св): один раз в день вы можете войти в транс, в котором вы общаетесь с предками. Транс длится 10 минут, его нельзя прерывать, и вы не можете совершать действия во время транса. Когда вы выходите из транса, перед вами предстаёт таинственное видение будущего. На 1-м уровне это видение действует аналогично заклинанию *предвидение* с эффективностью 80%. На 5-м уровне это *прорицание* с эффективностью 90%. На 8-м уровне полученное вами знание равноценно заклинанию *божественное откровение*. Ни один из этих эффектов не требует реагентов.

Преследуемый призраками (Экс): злые духи следуют за вами по пятам, проказничая и устраивая различные странности (неожиданный порыв ветра, движение мелких предметов, слабые звуки). Вам требуется основное действие, чтобы достать предмет снаряжения, если только для этого не требуется больше времени. Любой предмет, который вы роняете, падает в 10 футах от вас в случайном направлении.

Щит духа (Св): вы можете воззвать к духам предков, чтобы сотворить щит, который блокирует все входящие атаки и даёт вам бонус +4 (броня). На 7-м уровне и каждые четыре уровня после этого бонус увеличивается на 2. На 13-м уровне этот щит заставляет стрелы, лучи и прочие дистанционные атаки промахиваться по вам с вероятностью в 50%. Вы можете использовать этот щит 1 час в день

за каждый ваш уровень оракула. Эта длительность может быть разбита на интервалы продолжительностью в 1 час.

ДУХ-СОЮЗНИК

Школа: разрушение [сила]; **Круг:** жрец 4.

Время сотворения: 1 основное действие.

Компоненты: Ж, С, СФ.

Дистанция: средняя (100 футов + 10 футов / 1 УЗ).

Длительность: 1 раунд / 1 УЗ (П).

Испытание: нет.

Устойчивость к магии: да.

Союзник из чистой силы появляется в одной 5-футовой клетке в области действия. Этот союзник принимает облик служителя вашего божества.

Дух-союзник занимает клетку, но вы и ваши союзники могут проходить через него, поскольку дух является вашим союзником. *Дух-союзник* имеет при себе одно оружие — предпочитаемое оружие вашего божества (как в случае *призрачного оружия*). У него тот же критический диапазон и множитель, что и у реального оружия данного вида. Каждый раунд в ваш ход, начиная с хода, когда вы сотворили это заклинание, ваш *дух-союзник* может совершить атаку против выбранного вами врага в пределах зоны досягаемости. *Дух-союзник* контролирует соседние клетки, может брать в тиски и совершать внеочередные атаки, как нормальное существо. *Дух-союзник* использует ваш БМА (получая дополнительные атаки, если ваш БМА достаточно высок) и ваш модификатор Мудрости при совершении атаки в ближнем бою. Когда *дух-союзник* успешно совершает атаку, он наносит 1d10 урона силой + 1 за каждые 3 УЗ (максимум +5 на 15-м уровне). Это урон от заклинания, он преодолевает СУ и воздействует на бестелесных существ.

Каждый раунд после первого вы можете передвигать *духа-союзника* в качестве быстрого действия. У него базовая скорость 30 футов и скорость полёта 30 футов (безупречная маневренность). Будучи конструкцией из силы, *дух-союзник* не может получать урон от физических атак, но *рассеивание магии*, *дезинтеграция*, *сфера аннигиляции* или *скипетр отмены* влияют на него. КБ *духа-союзника* против атак касанием равен 10.

Если у атакованного существа есть УкМ, вы совершаете проверку УЗ (1d20 + УЗ) против неё в первый раз, когда *дух-союзник* наносит по существу удар. При провале проверки заклинание рассеивается. Если нет, то оружие наносит полный урон против этого существа, пока действует заклинание.

СТРАЖИ ВЕТРА (З)

ОПЫТ	КО	ПЗ
19 200 каждый	12	200 каждый

Усиленный облачный великан («Бестиарий», стр. 42, 295).

КБ: 35, касание 12, врасплох 34 [+11 броня, +1 Лвк, +12 естественная броня, +3 отражение, -2 размер].

Стойкость +21, **Реакция** +11, **Воля** +15.

Снаряжение: +2 полный латный доспех, кольцо с саздром.



ШПИЛИ
ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ МХАР

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ: ОКО КОРЫСТИ

УКРЫТЫЙ ОТ КАТАСТРОФЫ НИЗВЕРЖЕНИЯ, ПАДЕНИЯ ИМПЕРИИ ТАССИЛОН И ДАЖЕ ОТ ТЕЧЕНИЯ ВРЕМЕНИ ПРОСТРАНСТВЕННЫЙ КАРМАН, ИЗВЕСТНЫЙ КАК ОКО КОРЫСТИ, ПАРИТ В СФЕРЕ РЕАЛЬНОСТИ, ВКЛИНИВШЕЙСЯ МЕЖДУ МАТЕРИАЛЬНЫМ ПЛАНОМ И КОШМАРНЫМ МИРОМ ЛЕНГ. ЭТОТ ДЕМИПЛАН ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ БЕСКОНЕЧНЫЙ ВИХРЬ БУРЯЩЕГО ПЛАМЕНИ СОТНОСИТЕЛЬНО НЕБОЛЬШОЙ СФЕРОЙ БЕЗОПАСНОСТИ В ЕГО ЦЕНТРЕ — ЭТО И ЕСТЬ САМО ОКО, И ИМЕННО ЗДЕСЬ КАРЗУГ ПРОВЁЛ ПОСЛЕДНИЕ 10 000 ЛЕТ В АНАБИОЗЕ, ОЖИДАЯ ПРОБУЖДЕНИЯ.

Внутри Ока время и гравитация нормальные. Маленький каменный островок в центре этого царства имеет сбоку вход, подобный входу в пещеру, внутренняя часть которого показана на карте. В этой зоне температура и воздух приемлемы, но снаружи условия идентичны условиям плана Огня (см. описание ниже, если персонажи полезут в этот ад).

ВЛАСТЬ ОГНЯ: в этом месте постоянно горит огонь, которому не требуется топливо. Незащищённая бумага, древесина, ткань и прочие воспламеняющиеся материалы практически мгновенно возгораются. Более того, существа получают 3d10 урона огнём каждый раунд, пока они находятся здесь. Существам с водным подтипом на таком плане очень неуютно — каждый раунд они получают двойной урон.

УСИЛЕННАЯ МАГИЯ: заклинания и псевдозаклинания с дескриптором «огонь» или те, которые им управляют, используют или создают огонь (включая заклинания сферы огня или стихийного наследия [огонь]), усиливаются (сотворяются, как если бы были на 2 УЗ выше, чем на самом деле).

ОСЛАБЛЕННАЯ МАГИЯ: заклинания и псевдозаклинания с дескриптором «вода» или те, которые ей управляют, используют или создают воду (включая заклинания сферы воды или стихийного наследия [вода], и заклинания, призывающие элементариев воды или потусторонних существ водяного подтипа), ослабляются (требуется проверка концентрации со СЛ 20 + круг заклинания, при провале заклинание не срабатывает, но подготовленное заклинание или ячейка заклинания тратятся).

Особые зоны Ока Корысти, стоящие упоминания, приведены ниже.

Ш1 ПЛАТФОРМА ПРИБЫТИЯ: когда персонажи впервые попадают в Око Корысти, они появляются в зоне Ш1, между двумя огромными пилонами, между которых идёт волнами окно, смотрящее сверху на Зин-Шаласт. Быстрый осмотр подтверждает, что этот вид очень похож на тот, который открывался бы с лица, высеченного на вершине массива Мхар. Это не двусторонний портал, и как только персонаж активирует *средоточие души* (или как изначально задумывалось, или при помощи *абсолютного оружия*, как описано в зоне Ш17), вернуться на Материальный план становится невозможно, за исключением

использования *планарного перехода*, *врат* или способов, описанных в «Завершении кампании» на стр. 381.

Многочисленные раскалённые докрасна золотые колонны поднимаются из пламени. Персонаж, который заканчивает ход в клетке рядом с одной из таких колонн, получает 1d6 урона огнём, а непосредственный контакт с колонной наносит 3d6 урона огнём. Сами колонны нельзя повредить методами смертных.

Расстояние от каменной поверхности, на которой стоят персонажи и прочие обитатели Ока Корысти, до пламени внизу — 100 футов. Чтобы взбираться по гладким крутым поверхностям, требуется успешная проверка Лазания со СЛ 40, в то время как падение в огонь причиняет урон как при падении в воду с такой же высоты — оказавшись в огне, персонаж получает урон как от погружения в лаву («Основная книга правил», стр. 476), пока не спасётся.

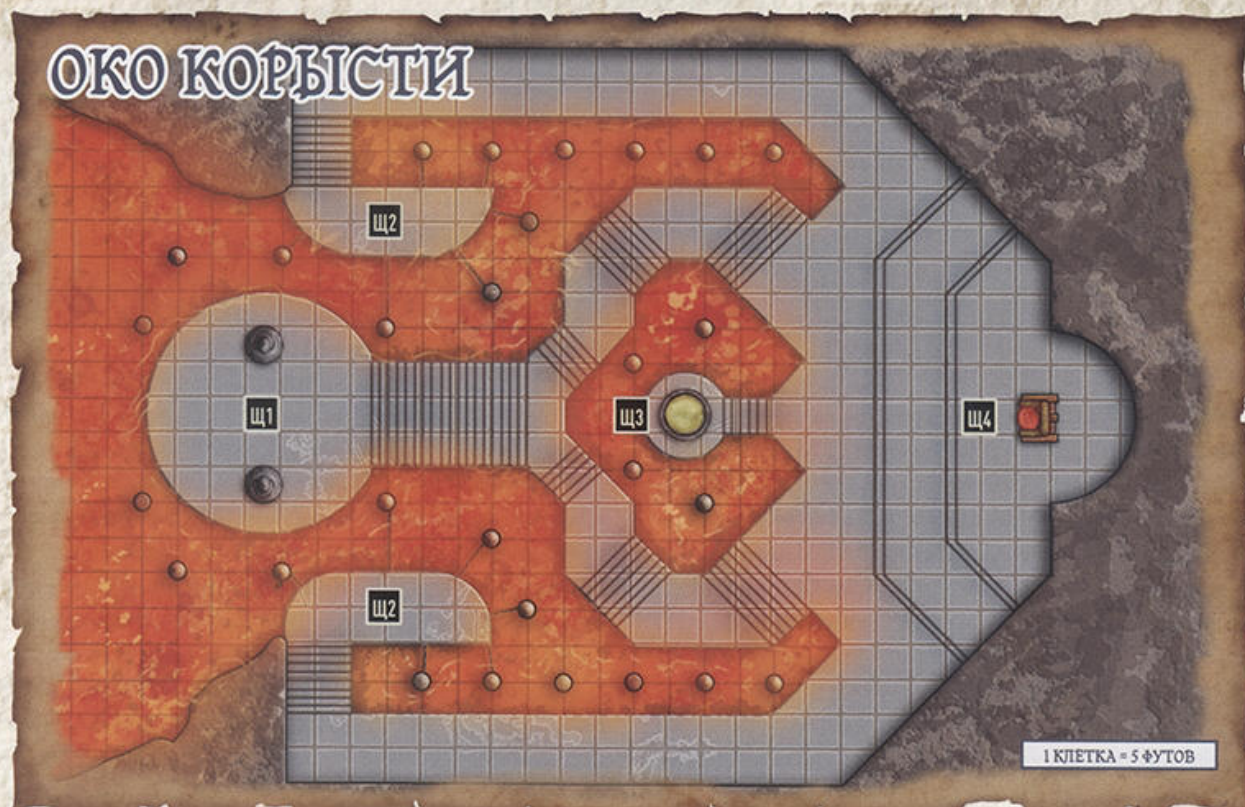
Ш2 СМОТРОВЫЕ БАЛКОНЫ: эти балконы поддерживаются цепями, прикреплёнными к колоннам, — под этими балконами нет стен, уходящих вниз, в огонь. Несмотря на кажущуюся хрупкость, они способны выдержать любой вес. Каждый балкон находится на высоте 150 футов над огнём.

Ш3 РУННЫЙ КОЛОДЕЦ: это озеро жидкого золота на самом деле *рунный колодец* Карзуга — см. правила по этому мощному артефакту на стр. 443. Над ним на поворотной раме из адамантина укреплен *линза души*, чтобы фокусировать и усиливать фрагменты всех душ, убитых за последние несколько месяцев при подготовке освобождения Карзуга.

К моменту прибытия персонажей *рунный колодец* Карзуга должен быть почти полностью заряжен — как только тот заряжается полностью (момент вы определяете сами, если вдруг персонажи не одолеют Карзуга во время первого визита в Око Корысти), Карзуг может вступить в *рунный колодец*, выйти в зоне Ш16 Вершины Корысти и снова начать распространять зло по миру. Окружающая его платформа находится на уровне 140 футов над огнём.

Ш4 ТРОН КАРЗУГА: стены, окружающие этот экстравагантный трон, уставлены бесчисленными книгами и рабочими местами. Хотя Карзуг провёл основную часть последних 10 000 лет в анабиозе, он проводил некоторое время за чтением трактатов с тех пор, как Мокмуриан

ОКО КОРЫСТИ



пробудил его ото сна. При осмотре этих трактатов становится понятно, что это обширное собрание книг по различным темам — все они содержат информацию по истории мира после Низвержения. Именно при помощи этих книг Карзуг готовился к возвращению в новый мир, с которым он так долго был разлучён. Это место находится на высоте 130 футов над огнём.

ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА (КО 22)

СУЩЕСТВА: на протяжении большей части предшествующих 10 000 лет Карзуг пребывал на этом троне в уникальной форме временного анабиоза, который держал волшебника в самом *рунном колодеце* в бестелесном состоянии. Когда сюда пришёл Мокмуриан, Карзуг сумел дотянуться до него и при помощи подавляющей силы воли, усиленной тысячелетиями накопленной магической энергии, превратил каменного великана в марионетку. С тех пор души тех, кто отмечен саздром и погряз в аличности, напивались *рунным колодецем* в сердце этого места, с каждым разом позволяя телу Карзуга проявляться всё сильнее. Поначалу возникали только его смутные призрачные очертания и всего на несколько мгновений, но теперь, когда *рунный колодец* наполнен, Карзуг снова обрёл плоть и кровь — по крайней мере, пока остаётся в Оке Корысти.

То, что Карзуг способен проецировать образы в разных местах Вершины Корысти, показывает, насколько он близок к возвращению на Материальный план. Он накопил достаточно душ (особенно после того, как персонажи сразили множество каменных великанов Йоргенфиста), но *рунный колодец* всё ещё должен их переработать и «усвоить». Пока последняя душа не будет поглощена, *рунный колодец* не будет полностью заряжен и Карзуг не сможет физически покинуть

это место. Сколько времени это займёт — решать вам. Если вы хотите ограничить это приключение по времени, вы можете назначить освобождение Карзуга на определённый момент (хотя, чтобы сделать это наиболее эффективно, вам придётся каким-то образом дать понять вашим персонажам, что отсчёт пошёл). Лучше всего связать момент его освобождения с моментом, когда персонажи впервые входят сюда. Если персонажам придётся бежать (вероятнее всего, посредством *планарного перехода* или *врат*), это должно быть незадолго до того, как *рунный властитель* выйдет из Ока Корысти, — предположительно, за 2 дня, хотя это остаётся на ваше усмотрение.

Карзуг — могучий враг, и персонажам следует быть во всеоружии, когда они столкнутся с ним. Кроме того, он в Оке Корысти не один — при поддержке синего дракона, двух стражей грома и *рунного великана* эта последняя битва должна стать проверкой мужества персонажей по всем статьям. Помните, что, хотя *рунный великан* и дракон верны Карзугу, стражи грома — нет. Они находятся под эффектом *подчинения гуманоида*, наложенного *рунным великаном*, и если их можно освободить от этого эффекта, стражи грома тут же присоединяются к персонажам и сражаются с Карзугом.

Если персонажи рассчитают нападение, они могут нанести Карзугу удар после того, как он истощит часть магии, и, возможно, когда он будет под эффектом хотя бы одного отрицательного уровня после того, как персонажи уничтожат одну из его проекций в Оке Корысти. Использование *абсолютного оружия* также даёт персонажам преимущество. Однако самое большое их преимущество в том, что пока Карзугу некуда скрыться. Персонажи могут подготовить нападение против него, вступив в сражение, когда сочтут себя

готовыми. Карзугу же трудно заменить убитых сторонников — они восполяются по одному в день.

Лучше всего рунного властителя убить. Заклинания вроде заключения или *стазиса*, скорее всего, лишь отсрочат неизбежное, но в отношении кампании, несомненно, будут считаться победой. Но есть и ещё один способ победить Карзуга — уничтожить *линзу души*, установленную над *рунным колодцем*. Уничтожение этого устройства заточит рунного властителя в этом пространственном кармане навечно, без возможности вернуться на Материальный план. Увы, уничтожить *линзу души* ненамного проще, чем просто убить Карзуга. Поскольку это малый артефакт, *магическое разъединение*, конечно, имеет шанс его уничтожить, но иначе повредить его можно только при помощи *абсолютного оружия*. *Линза души* невосприимчива к любому другому урону и даже против *абсолютного оружия* сохраняет твёрдость 20. Конечно, Карзуг тут же стремится уничтожить любого, кто пытается повредить *линзу души*. Если *линза души* уничтожена, Карзуг ревет в отчаянии и гневе. В этом случае он навеки заточен в Оке Корысти, но пока персонажи остаются там вместе с ним, он делает всё, чтобы уничтожить их.

КАРЗУГ ИЗЫМАТЕЛЬ

ОПЫТ	КО	ПЗ
409 600	21	382

М, ацланти, человек, волшебник (школа превращения) 20. Нейтральный злой средний гуманоид (человек).

Иниц.: +7; **Восприятие:** мистическое зрение, ночное зрение 60 футов, увидеть невидимое; **Внимание** +22.

ЗАЩИТА

КБ: 37, касание 22, врасплох 30 (+6 броня, +5 естественная броня, +7 Лвк, +5 отражение, +4 щит).

ПЗ: 382 (20d6+310); быстрое исцеление 10.

Стойкость +20, **Реакция** +18, **Воля** +19; +8 против воздействующих на разум эффектов.

Защитные способности: свобода движений; **Невосприимчивость:** болезнь, эффекты замешательства, *слабоумие*; **УКМ:** 24.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 60 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: *пылающая глефа Карзуга* +22/+17 (1d10+15 / ×3 и 1d6 урона огнём) или *когти Ленга* +20/+20 (1d4+13).

Псевдозаклинания (УЗ 20; концентрация +33): Неограниченно — смена формы (*облик звезды III* / стихийная форма II, 20 раундов / день). 16 / день — телекинетический удар (1d4+10 дробящего урона).

Подготовленные заклинания (УЗ 20; концентрация +33):

- быстрый губительный полиморф (СЛ 30), *вой баньши* (СЛ 33), *желание* (2), *метеориты* (СЛ 32), *остановка времени* (2), *сокрушительная рука*.
- быстрая дверь в пространстве (2), *жуткое иссушение* (СЛ 32), *лабиринт*, *радужная*

стена (СЛ 31), *сокрытие разума*, *стазис* (2, СЛ 33), *универсальный полиморф* (СЛ 33).

- быстрый удар молнии (СЛ 26), быстрое ускорение, обратная гравитация (2), ограниченное желание (2), отражение заклинаний, *палец смерти* (СЛ 31), *силовая клетка* (СЛ 30).
- быстрая устойчивость к стихии, высшее рассеивание магии, дезинтеграция (2, СЛ 31), *знак гнева* (СЛ 29), истинное зрение, *отторжение* (СЛ 29), превращение плоти в камень (СЛ 31), *сфера неуязвимости*.
- быстрая волшебная стрела (2), быстрый щит, губительный полиморф (СЛ 30), *конус холода* (СЛ 28), *силовая стена*, смертельное облако, телекинез (2, СЛ 30).
- истощение (2), *ледяная буря* (2), массовое уменьшение гуманоида (2, СЛ 29), плотный туман, проклятие (СЛ 28), *тайновидение*, чёрные щупальца.
- высшее волшебное оружие, замедление (2, СЛ 28), защита от стихии, касание вампира, мерцание, *огненный шар* (СЛ 26), острое лезвие, рассеивание магии, *смердящее облако* (СЛ 27).
- блестки (СЛ 26), защита от стрел, ложная жизнь, *опалюющий луч* (2), *пиротехника* (2, СЛ 27), *разбивающий звук* (СЛ 25), *слепота/глухота* (СЛ 26), устойчивость к стихии.
- масло (СЛ 25), *ослабляющий луч* (4, СЛ 25), *поспешное отступление*, сигнал тревоги, увеличение гуманоида, уменьшение гуманоида (2, СЛ 26).
- (неограниченно) — *всплеск кислоты*, *вспышка* (СЛ 23), *магическая рука*, *мелкие фокусы*, *утомляющее касание* (СЛ 24).

Тассилонская специализация: превращение; **Исключённые школы:** иллюзия, очарование.

ТАКТИКА

Перед боем: Карзуг в начале каждого дня сотворяет *сокрытие разума*, высшее волшебное оружие и ложную жизнь.

В бою: Карзуг начинает бой, сидя на троне, и старается держаться вне ближнего боя как можно дольше. В первом раунде боя он сотворяет *метеориты* против группы, затем использует *великий метаскипетр быстрых заклинаний*, чтобы сотворить *остановку времени* как быстрое заклинание. В течение 1d4+1 раундов, полученных им, он применяет такие заклинания, как *радужная стена*, *силовая стена* и *смертельное облако* между персонажами, чтобы помешать их тактике, и сотворяет на себя защитные заклинания: *быстрый щит*, *отражение заклинаний*, *истинное зрение* и *сфера неуязвимости*. Он также использует *жест камня* и *кожи*. Он будет повторять эту тактику во втором



КАРЗУГ



ШПИЛИ
ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ ИХАР

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ

КАРТА ДЕВЯТАЯ:
ОКО КОРЫСТИ

ТАКТИКА ПО РАУНДАМ

Эта последняя битва против рунного властителя Карзуга и его приспешников — самый сложный момент всей кампании. Последующая схема поможет вам отслеживать действия и тактику, используемую обитателями Ока Кориости, — конечно, действия персонажей могут быстро сломать эту тактику, так что будьте готовы вносить поправки по мере необходимости в ходе битвы!

РАУНД 1	Карзуг сотворяет <i>метеориты</i> и быструю <i>остановку времени</i> . Синий дракон начинает бой рядом с тронном Карзуга и летит вперёд к персонажам, чтобы дыхнуть на них молнией. Рунный великан начинает бой между <i>рунным колодцем</i> и тронном — он сближается с персонажами и сотворяет <i>истинное зрение</i> . На каждом балконе в зоне Щ2 стоит по стражу грома — каждый из них сотворяет <i>цепь молний</i> .
РАУНД 2	Карзуг сотворяет <i>жуткое иссушение</i> и вторую быструю <i>остановку времени</i> . Синий дракон летит обратно к Карзугу и сотворяет <i>магический доспех</i> . Рунный великан пытается сотворить <i>подчинение гуманоида</i> на одного из самых бронированных персонажей партии или плута, приказывая успешно подчинённому персонажу наброситься на союзников и сражаться с ними. Стражи грома выпускают стрелы и используют <i>вызов молний</i> до конца сражения.
РАУНД 3	Карзуг сотворяет быстрое <i>ускорение</i> и <i>палец смерти</i> . Рунный великан накрывает снопом искр как можно больше персонажей. Синий дракон сотворяет <i>щит</i> .
ПРОДОЛЖЕНИЕ БОЯ	Карзуг сотворяет атакующие заклинания, полагаясь на глефу и когти как на последнюю защиту. Рунный великан вступает в ближний бой. Синий дракон атакует в ближнем бою и выдыхает молнии, если может.

раунде (комбинируя быструю *остановку времени* на сей раз с *жутким иссушением*), чтобы завершить сотворение всех заклинаний, которые не успел в первый раунд. В последующие раунды Карзуг поражает персонажей заклинаниями, действующими на область, такими как *вой банши*, прибегая к заклинаниям вроде *стазиса* и *лабиринта* против любого, кто кажется особенно опасным. Глефа Карзуга действует сама, осыпая *огненными шарами* не заклинателей и исцеляя Карзуга от ран каждый раз, когда у него остаётся менее 220 ПЗ. Если доходит до ближнего боя, Карзуг сразу же по возможности отпускает глефу действовать самостоятельно и сражается когтями, используя быстрые заклинания вроде *удара молнии* и *волшебной стрелы*, чтобы поддержать свои атаки. Когда у него остаётся менее 200 ПЗ (или он получил калечащий эффект), он сотворяет *желание*, чтобы полностью излечить себя и выживших союзников.

Боевой дух: Карзугу некуда бежать — он сражается насмерть.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 24, **Лвк:** 24, **Вын:** 28, **Инт:** 36, **Мдр:** 15, **Хар:** 22

БМА: +10; **МБМ:** +17; **ЗБМ:** 39.

Черты: Быстрое заклинание, Волшебный удар, Живучесть, Заклинания без реагентов, Защитная стойка, Любимая школа магии (воплощение, некромантия, превращение), Любимая школа магии+ (превращение), Написание свитков, Обращение с особым оружием, Создание волшебного оружия и доспехов, Создание волшебных вещей, Создание жезлов, Эксперт (Колдовство).

Навыки: Блеф +26, Внимание +22, Ремесло (алхимия) +36, Дипломатия +26, Запугивание +26, Знание (высший

свет, инженерное дело, история, магия, планы, природа, религия) +36, Использование магических устройств +26, Колдовство +42, Полёт +38, Проницательность +22.

Языки: акван, акло, аурин, ацланти, великий, демонический, драконий, дьявольский, игнан, некрил, силван, тассилонский, терран, эльфийский; *полиглот*.

ОС: бессмертный, врождённые бонусы, выдающиеся характеристики, мистическая связь (глефа), *заготовка*, постоянные заклинания, телесное усиление +5 Вын.

Боевое снаряжение: *великий метаскипетр быстрых заклинаний*, *жезл кровавой платы* (33 заряда), *жезл рассеивания магии* (УЗ 10, 40 зарядов), *жезл волшебной стрелы* (УЗ 9, 24 заряда), *жезл каменной кожи* (УЗ 10, 17 зарядов);

Прочее снаряжение: *пылающая глефа Карзуга*, *когти Ленга*, *пояс телесной мощи* +6 (Сил, Лвк), *вживлённые камни иуна* (3 алых шарика, 12 изумрудных эллипсоидов, 3 онисовых ромбоида, 5 янтарных веретён), *кольцо защиты* +5, *кольцо свободы движений*, *мантия Зин-Шаласта*, *амulet рунного колодца*, *книга с саздром* с выложенной рубином руной гнева стоимостью 1 000 зм (фокусирующий предмет для *знака гнева*), *рубиновая пыль* стоимостью 1 500 зм (для *силовой клетки*), *пузырёк растолчённых самоцветов* стоимостью 10 000 зм (для *стазиса*), *мазь для глаз* стоимостью 500 зм (для *истинного зрения*), *алмазы* на 75 000 зм (для *желания* и *ограниченного желания*).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Бессмертный (Экс): тайны древнего Тассилона и измерения Ленг позволили Карзугу бесконечно поддерживать жизнь. Если он не убит, он будет жить вечно. Он получает бонус +3 к Интеллекту, Мудрости и Харизме за то, что прожил куда дольше старости, но он сохраняет молодость и не получает штрафов к Силе, Ловкости или Выносливости. Это бессмертие даёт Карзугу



ШПИЛИ ЗИН-ШАЛАСТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ:
В ПОИСКАХ
ЗИН-ШАЛАСТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ:
ШЕПОТ ВЕТРА

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ:
НА ВЕРШИНЕ МИРА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ

ЧАСТЬ ПЯТАЯ:
ВОСХОЖДЕНИЕ
НА МАССИВ МХАР

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ:
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ:
ОКО КОРЫСТИ



невосприимчивость к болезням и всем формам безумия (включая эффекты замешательства и слабоумие).

Врождённые бонусы (Экс): Карзуг использовал заклинания *желание* для повышения своих характеристик. У него врождённый бонус +5 к Интеллекту и врождённый бонус +4 к значениям остальных пяти характеристик.

Выдающиеся характеристики (Экс): с рождения Карзугу было предначертано судьбой стать одним из величайших волшебников своего времени. В результате его характеристики были рассчитаны с учётом 25 очков, а не стандартных 15, как для большинства персонажей ведущего. Более того, у Карзуга куда больше снаряжения, чем у обычного персонажа ведущего его уровня. Это увеличивает его КО на 2.

Заготовка (Пс): если Карзуг становится целью вражеского заклинания, которое не позволяет ему действовать по своей воле, на это заклинание применяется *высшее рассеивание магии*.

Постоянные заклинания (Пс): следующие заклинания действуют на Карзуга постоянно: *мистическое зрение*, *ночное зрение*, *увидеть невидимое* и *полиглот*.

ВЗРОСЛЫЙ СИНИЙ ДРАКОН

ОПЫТ	КО	ПЗ
25 600	13	184

[«Бестиарий», стр. 114].

СТРАЖИ ГРОМА (2)

ОПЫТ	КО	ПЗ
38 400 каждый	14	237 каждый

Усиленный штормовой великан [«Бестиарий», стр. 45, 295].

КБ: 37, касание 12, врасплох 36
[+13 броня, +12 естественная броня, +1 Лвк, +3 отражение, -2 размер].

Стойкость +22, Реакция +13, Воля +18.

ПАРАМЕТРЫ

Снаряжение: +4 полный латный доспех, кольцо с саздром.

ХРАНИТЕЛЬ РУН

ОПЫТ	КО	ПЗ
102 400	17	270

Рунный великан [Pathfinder RPG Bestiary 2, стр. 130; см. стр. 362].

КБ: 38, касание 9, врасплох 38 (+14 броня, +15 естественная броня, +3 отражение, -4 размер).

ПАРАМЕТРЫ

Снаряжение: +5 полный латный доспех, кольцо с саздром.

ЗАВЕРШЕНИЕ КАМПАНИИ

Как только *линза души* уничтожена или Карзуг получил смертельный удар, энергия алчных душ, которые использовала смертная форма рунного властителя для возвращения, высвобождается в виде вспышки ослепительного света. Все существа в Оке Корысти должны успешно пройти испытание Стойкости со СЛ 25, чтобы не ослепнуть навсегда. Но этот выброс энергии душ не во всём разрушителен — энергия немедленно исцеляет весь урон и все негативные состояния (включая смерть) всех существ в демиплане. Эта очищающая волна позитивной энергии не затрагивает только слепоту, вызванную вспышкой (и, конечно, смерть Карзуга). Хотя этот эффект восстанавливает также великанов и дракона, они немедленно сдаются, увидев, как персонажи сразили их древнего владыку.

Когда ослепительная вспышка странного света угасает, воздух кажется разреженным и холодным и очертания Ока Корысти тают. *Рунный колодец* вернулся на место у основания Вершины Корысти, его золотые воды быстро застывают — какая бы магия ни была некогда в *рунном колоде*, она иссякла. Это также обрушивает защитное поле вокруг Шпилей, восстанавливая нормальные природные условия в регионе.

Последствия поражения Карзуга куда больше, чем просто разрушение защитного поля и возвращение *рунного колодца* в реальность, — см. приложение 1, чтобы определить, куда могут завести последствия!



Приложения





ПРИЛОЖЕНИЕ 1 384
Продолжение кампании

ПРИЛОЖЕНИЕ 2 386
Сэндпоинт

ПРИЛОЖЕНИЕ 3 404
Магнимар

ПРИЛОЖЕНИЕ 4 408
Черепаший Паром

ПРИЛОЖЕНИЕ 5 414
Зин-Шаласт

ПРИЛОЖЕНИЕ 6 420
Бестиарий

ПРИЛОЖЕНИЕ 7 432
Новые правила

ПРИЛОЖЕНИЕ 8 436
Магические предметы

ПРИЛОЖЕНИЕ 9 446
Глоссарий

КАРТА ПЕРВАЯ 390
Сэндпоинт

КАРТА ВТОРАЯ 402
Окрестности Сэндпоинта

КАРТА ТРЕТЬЯ 405
Магнимар

КАРТА ЧЕТВЁРТАЯ 410
Черепаший Паром

КАРТА ПЯТАЯ 412
Регион Крюковой Горы

КАРТА ШЕСТАЯ 416
Зин-Шаласт: Нижний город

ПРИЛОЖЕНИЕ 1: ПРОДОЛЖЕНИЕ КАМПАНИИ

КОГДА ОСЯДЕТ ПЫЛЬ ПОСЛЕ ПОСЛЕДНЕЙ ЭПИЧЕСКОЙ СХВАТКИ ПЕРСОНАЖЕЙ С КАРЗУГОМ В Оке КОРЫСТИ, ПОБЕДИТЕЛЬ ДОЛЖЕН ОСТАТЬСЯ ТОЛЬКО ОДИН. И РАДИ БЛАГА ВАРИСИИ БУДЕМ НАДЕЯТЬСЯ, ЧТО ТАК НАЗЫВАЕМЫЕ ГЕРОИ СЭНДПОИНТА, КОТОРЫЕ НЕКОГДА ПОМОГЛИ СПАСТИ МАЛЕНЬКИЙ ПРИМОРСКИЙ ГОРОД ОТ РАЗНОШЁРСТНОЙ БАНДЫ СЛЮНЯВЫХ ГОБЛИНОВ И ВЛИПЛИ В НЕПРИЯТНУЮ ИСТОРИЮ С МЕСТНЫМ ВЛАДЕЛЬЦЕМ МАГАЗИНА, ПОСКОЛЬКУ ПРОИЗОШЛО У НИХ НЕКОТОРОЕ НЕДОПОНИМАНИЕ ПО ПОВОДУ ЕГО ДОЧЕРИ, ПРЕВРАТИЛИСЬ В ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЛЕГЕНДАРНЫХ ЛИЧНОСТЕЙ, КАКИМИ ИМ И СЛЕДУЕТ БЫТЬ, ЧТОБЫ СПАСТИ ВАРИСИЮ ОТ ВОЗВРАЩЕНИЯ РУННОГО ВЛАСТИТЕЛЯ.



Хотя персонажи и отвратили ужасную опасность от Варисии, похоже, что большая часть местных жителей этого даже и не заметила. В глазах большинства из них персонажи стали героями, остановив очень даже реальную угрозу вторжения великанов. Тем не менее есть и те, кто понимает истинный масштаб событий, — от Бродерта Куинка (чей рассказ о том, что персонажи спасли Варисию от конца света, стал ещё одной местной небылицей) и до организаций вроде Общества Искателей. Через несколько недель после возвращения персонажей из Зин-Шаласта с ними на связь выходят Искатели и расспрашивают о произошедшем. В результате приходится сопроводить нескольких членов общества в Зин-Шаласт, и за открытие города и пути к нему Искатели готовы заплатить каждому персонажу голову-кружильную сумму в 30 000 зм.

Конечно, как только разносится весть о местоположении Зин-Шаласта (потому что персонажи рассказали об этом Искателям или просто потому что они начали распродавать золотые черепицы и алмазные дверные ручки, награбленные в руинах), вспыхивает интерес к этому древнему городу. Сотни авантюристов пытаются предпринять трудное путешествие туда, чтобы сделать себе состояние. Но одна лишь удалённость Зин-Шаласта гарантирует, что большая часть огромного богатства так там и останется — если только сами персонажи не займутся очисткой этого места при помощи заклинаний вроде *телепортации*. Зин-Шаласт — фантастический, почти бесконечный источник богатства, и те, кто знает его местоположение, могут на всё это золото построить империю. Будущее Варисии может сильно зависеть от того, куда персонажи решат направить это богатство.

Но даже с исчезновением угрозы Карзуга Зин-Шаласт остаётся опасным местом. Великаны, скрытники-вампиры, кошмарные снежные люди, ламии, драконы, багряные пауки, горные верёвочники и ещё более жуткие твари всё ещё населяют его золотые улицы. К тому же в Зин-Шаласте всегда «за углом» остаётся Ленг. Эта близость может вызвать непредсказуемые проблемы в будущем, поскольку никогда нельзя быть уверенным в том, что на тебя не смотрят злобные глаза из этого древнего жуткого измерения.

Что важнее, несмотря на все успехи группы в борьбе с Карзугом, он всего лишь один из семи. Ещё шесть рунных властителей ушли в анабиоз в то же время, что и Карзуг, и попытка рунного властителя алчности вернуться вызвала волнение всех *рунных колодцев* в мире. Один, два и даже больше рунных властителей могут зашевелиться в гробницах, готовясь к возвращению в Голарион. Возможно, до этого ещё многие годы и десятилетия, но ясно одно: пробуждение рунных властителей близится.

ЧТО БУДЕТ, ЕСЛИ ПОБЕДИТ КАРЗУГ?

Если Карзуг победит персонажей или если они будут вынуждены бежать и не вернуться вовремя, чтобы одолеть его, появление рунного властителя в Зин-Шаласте окажет один из двух эффектов в зависимости от состояния Ленгского механизма. Оба варианта ужасны для Варисии.

ЛЕНГСКИЙ МЕХАНИЗМ ОТКЛЮЧЁН: когда Карзуг выходит из темницы, за несколько недель он призывает обитателей Зин-Шаласта под своё знамя. Рунные великаны, ведьмы-ламии и прочие агенты стекаются с Кодарских гор и начинают поработать племена великанов Сторвальского плато. Всего через несколько месяцев армия Мокмуриана по сравнению с ними выглядит жалкой бандой наёмников. Вскоре Карзугу удаётся перенести древнюю армию в Зин-Шаласт, также используя *Ленгский механизм*, после чего он становится одной из самых влиятельных фигур Голариона. Завоевание Варисии становится просто детской игрой, и не проходит и года после его пробуждения, как Тассилон возрождается. Победить Карзуга в этот момент — фантастически сложная задача.

ЛЕНГСКИЙ МЕХАНИЗМ В РАБОЧЕМ СОСТОЯНИИ: когда Карзуг выходит из Ока Корысти, *Ленгский механизм*, который втайне был перенастроен обитателями Ленга, высасывает всю энергию душ из *рунного колодца* и пробуждает Великого Древнего Мхара. Эта сущность, заточённая в камне бесконечное количество эпох, восстает от сна со страшным землетрясением, которое ощущается даже в Магнимаре. Пробуждение Мхара превращает массив Мхар, Зин-Шаласт и несколько соседних гор в груды щебня, создав невероятно широкую полосу разломов



и обломков скал, которые быстро заполняют менее крупные твари, последовавшие за Мхаром в этот мир. Жалобный вой Мхара слышен по всей Варисии, и по ночам северный горизонт озаряет зловещее алое пламя. Что такое Мхар и чем грозит его появление в Голарионе, лежит за пределами этого приключения, но результаты должны быть по-лавократовски катастрофическими. Карзуг сможет пережить это событие, но его армии и город — нет; вероятно, этому архимагу придётся бежать из Кодарских гор и искать убежища, скорее всего, в Рунной кузне. Если такое случится, персонажам понадобится любая помощь против этого потустороннего чудовища, Мхара — и, по иронии судьбы, Карзуг может оказаться лучшим выбором.

ЗА РАМКАМИ ВОЗВРАЩЕНИЯ РУННЫХ ВЛАСТИТЕЛЕЙ

Если персонажи побеждают Карзуга, у них есть выбор — отдохнуть и насладиться плодами нелёгкой победы, купаясь в лучах славы, или продолжить поиск ещё больших приключений. Если персонажи отправляются на отдых, возможно, вам захочется обсудить с вашей группой прохождение серии приключений *Shattered Star*, поскольку она является продолжением «Возвращения рунных властителей» по духу.

Или вы можете продолжать вашу кампанию на всё более высоких уровнях — одна из двух последующих идей может вдохновить на новую кампанию, которая может вознести ваших персонажей на высший уровень могущества!

ГНЕВ ДЖАНДЕЛАЯ: Олифант Джанделая был существом настолько могучим и трудноуправляемым, что его призывали только раз во времена Тассилона, чтобы уничтожить армию, вторгнувшуюся из Ацланта, — и даже тогда при отправлении его назад погибла четверть легиона рунного властителя Зандергула. В последние дни Тассилона рунная властительница Алазнис, отчаявшись победить Карзуга (который в то время чуть ли не стёр её государство с лица земли), попыталась стать второй из рунных властителей, кто сумел призвать эту тварь. Только канун Низвержения не дал ей этого сделать, но, если Карзуг убит, волнение в рунных колодцах, связанных друг с другом, может закончить то, что Алазнис начала 10 000 лет назад. Когда восстанет Олифант — решать вам, но приключение по уничтожению этой чудовищной твари потребует участия лучших героев Варисии!

ЗАВОЕВАНИЕ ЗИН-ШАЛАСТА: в закоулках Зин-Шаласта таятся опасности страшнее рунных великанов. Как только расходятся вести о том, что древний город найден, Корвосо, Ридлпорт, Магнимар, Каэр Мага, Урглин и Джандерхоф — все они проявляют к этому большой интерес и начинается гонка за обладание богатствами города! Поскольку персонажи — величайшие герои в здешних местах, к ним быстро обращаются представители всех шести городов. Решат ли они служить одному из городов или попытаются завладеть Зин-Шаластом сами? *Pathfinder Campaign Setting: Lost Cities* представляет дополнительную информацию о Зин-Шаласте, которую вы можете использовать в этом сценарии, чтобы подразнить ваших персонажей.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2: СЭНДПОИНТ

ТЕ, КТО ЕДЕТ ИЗ МАГНИМАРА НА СЕВЕР ВДОЛЬ СКАЛИСТОГО ПОБЕРЕЖЬЯ, БЫСТРО ОКАЗЫВАЮТСЯ В ОСОБОЙ МЕСТНОСТИ. ПОКАТЫЕ ХОЛМЫ ОКУТЫВАЕТ ТУМАН, ПЕРИОДИЧЕСКИ НАПОЛЗАЮЩИЙ С СЫРЫХ ПУСТЫННЫХ БОЛОТИСТЫХ РАВНИН. НЕБОЛЬШИЕ ЛЕСА УКРАШАЮТ СОБОЙ ЭТИ КРАЯ, ИХ ГУСТЫЕ ЧАШИ ПАХНУТ КРАПИВОЙ И СОСНОВОЙ СМОЛОЙ. ДАЛЕЕ В ГЛУБИНЕ СУШИ ИЗВИВАЮТСЯ СРЕДИ СКАЛИСТЫХ ГОР И ИЗВЕСТКОВЫХ ОТКОСОВ РЕЧНЫЕ ДОЛИНЫ, ОБРАМЛЁННЫЕ ВЕЛИКОЛЕПНЫМИ СЕКВОЙЯМИ. ОБШИРНОСТЬ И ОЩУЩЕНИЕ БЕЗАЮДНОСТИ ЗАЕШНЕГО КРАЯ И ДАЛО ЕМУ НАЗВАНИЕ — ЗАБЫТОЕ ПОБЕРЕЖЬЕ.



Вдоль Забытого побережья существуют островки цивилизации. Почти в каждом ущелье или низине, ограждённой скалами, можно найти традиционные варисийские стоянки, а над обрывом то и дело можно увидеть одинокий дом — убежище чудака или богача, ищущего покоя вдали от суеты улиц Магнимара. Придорожные харчевни встречаются вдоль тракта Забытого побережья почти каждые 24 мили — на расстоянии, которое большинство путников проходит за день. Низкие каменные святилища Дезны, богини странников и покровительницы варисийцев, тоже дают укрытие, если путника вдруг застанет частый в этих местах ливень. Со временем все эти семена цивилизации смогут вырасти в городок, даже большой город. Такое уже было — на берегах природной бухты, среди утёсов, в 50 милях к северо-востоку от Магнимара. Некогда крупное место стоянки варисийцев в тени древней разрушенной башни превратилось в крупнейший город Забытого побережья — Сэндпоинт, Светоч Забытого побережья.

СВЕТОЧ ЗАБЫТОГО ПОБЕРЕЖЬЯ

Приближаясь к Сэндпоинту, путник всё чаще замечает следы цивилизации. Возделанные поля на пустошах и близ рек становятся всё более многочисленными, и на сине-зелёных волнах Варисийского залива качается всё больше рыболовных судов. Через реки и ручьи всё чаще переброшены деревянные мосты, да и сам тракт Забытого побережья становится шире и содержится в лучшем состоянии. Вид Сэндпоинта с дороги с любой стороны (с юга или востока) скрыт большим выступом известковой породы, известным как Плоскогорье дьявола, и полукругом скалистых утёсов и поросших лесом холмов, что поднимаются к востоку от города, но за последним поворотом дороги странника радушно встречает дым сэндпоинтских печей и шум людных улиц, обещая тёплую постель, — воистину, приятный вид для тех, кто провёл последние несколько дней в одиночку на тракте Забытого побережья.

С юга зайти в Сэндпоинт можно по деревянному мосту, в то время как с севера низкая каменная стена даёт городу какую-никакую защиту. Здесь тракт Забытого побережья проходит через каменные ворота, которые обычно охраняет один или два стражника;

южный мост обычно не охраняется. Если не считать случайного гоблина, горожанам Сэндпоинта, как правило, нечего бояться вторжения или налёта — в этих краях просто нет столько народу, чтобы набег стал прибыльным делом. Перед каждым из двух путей в город на столбе висит вывеска и зеркало. На вывеске написано: «Добро пожаловать в Сэндпоинт! Пожалуйста, остановитесь и увидите себя таким, каким вас видим мы!»

ИСТОРИЯ СЭНДПОИНТА

Много тысяч лет назад, до падения Тассилона, нынешнее Забытое побережье вовсе не было побережьем. Это была гряда скалистых холмов и утёсов, тянувшихся по широким болотистым пустошам от гор Туманных шрамов до Гриболот. Этот гребень из утёсов и меловых скал назывался Тёркой и служил границей между Шаластом и Бакраханом. Когда Тассилон пал, Бакрахан сполз в море, образовав то, что ныне зовётся Варисийским заливом, и Тёрка стала новой береговой линией региона.

Незадолго до этого катаклизма Тёрку бдительно патрулировали армии Шаласта и Бакрахана, и жестокие стычки между ними были обычным делом. Рунный властитель Карзуг использовал впечатляющую магию и великанов-рабов для возведения гигантских статуй вдоль Тёрки — гранитных часовых высотой в сотни футов, сквозь каменные глаза которых он мог с безопасного расстояния следить за Бакраханом с трона в далёком Зин-Шаласте. В ответ рунная властительница Алазнист возвела вдоль Тёрки несколько ужасных сторожевых башен, называемых Адскими Факелами. В каждой из этих башен находился отряд её солдат под командованием чародеев и жрецов-демопоклонников, набранных ей из личной гвардии. Наверху каждого Адского Факела горел постоянный вихрь волшебного пламени, который командир мог направить на вражескую армию с расстояния нескольких миль и испепелить её. Адские Факелы замечательно сдерживали силы Карзуга от вторжения в Бакрахан, в то время как статуи-часовые не давали Алазнист устроить внезапное нападение. И так два этих королевства существовали в состоянии хрупкого равновесия до катастрофы, погубившей их мир.



После падения Тассилона и наступления Тёмных веков Тёрка стала новой западной береговой линией региона. Сторожевые статуи Карзуга рухнули, хотя тут и там до сих пор ещё стоят остатки этой могучей охраны. Бахраханским Адским Факелам повезло не больше — большинство этих башен рухнуло в море во время катаклизма. Только одна осталась над волнами, но и от той сохранилось не больше четверти первоначальной высоты. Варисийские путешественники сохранили в устной традиции истории о том, как прежде рухнувшие башни извергали пламя на окружающие земли, но за многие поколения эти предания исказились. Расположение руин на берегу моря, скорее всего, говорило о том, что это был маяк, а со временем лучи пламени из старинных преданий превратились в лучи света. Сегодня варисийцы считают последний Адский Факел руинами древнего маяка, ориентиром, который называют Старосветом. Никаких записей о бывшем разрушительном предназначении башен не сохранилось, но ключ к их страшному наследию остаётся, никому не ведомый, в катакомбах, некогда связанных с подземельями башни.

СЭНДПОИНТ, СВЕТОЧ ЗАБЫТОГО ПОБЕРЕЖЬЯ

Нейтральный добрый маленький посёлок.

Коррупция +0; **Преступность** +0; **Экономика** +1; **Законопослушность** +0; **Знания** +2; **Общество** +0.

Свойства: процветающий, жители любят слухи.

Опасность: +0.

ДЕМОГРАФИЯ

Форма правления: автократия (мэр).

Население: 1 240 [1 116 людей, 37 полуросликов, 25 эльфов, 24 дварфа, 13 гномов, 13 полуэльфов, 12 полуорков].

ИЗВЕСТНЫЕ ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Кендра Деверин (нейтральная добрая, Ж, человек, аристократ 4 / умелец 3), мэр; **Белор Хемлок** (хаотичный добрый, М, человек, воин 4), шериф; **Абсталар Зантус** (хаотичный добрый, М, человек, жрец Дезны 4), городской священник; **Тит Скарнетти** (принципиальный нейтральный, М, человек, аристократ 6), дворянин; **Этрам Вальдемар** (нейтральный добрый, М, человек, аристократ 5 / умелец 2), дворянин; **Амейко Кайдзицу** (хаотичная добрая, Ж, человек, аристократ 1 / бард 3 / плут [хвостун] 1), хозяйка «Ржавого дракона»; **Шалилу Андосана** (хаотичная добрая, Ж, эльф, воин 2 / следопыт 4), местный следопыт; **Бродерт Куинк** (нейтральный добрый, М, человек, умелец 7), эксперт по Тассилону.

РЫНОК

Базовое богатство: 1300 зм; **Ограничение на покупку:** 7 500 зм; **Сотворение заклинаний:** 4 круг; **Предметы малой силы:** 3d4*; **Предметы средней силы:** 1d6*; **Предметы великой силы:** —.

* Дополнительные волшебные предметы, которые можно купить в Сэндпоинте, описаны на последующих страницах. Каждый месяц бросайте 3d4, чтобы посмотреть, сколько новых предметов малой силы выставлено на продажу, и 1d6, чтобы посмотреть, сколько предметов средней силы выставлено на продажу. Исцеляющие предметы, которые можно найти в соборе Сэндпоинта или в других местах, не входят в это количество.

Не так давно в Варисию пришли поселенцы из южного государства Челия. Колонисты, недовольные сильной зависимостью Восточной Варисии от Челии,

основали город Магнимар, и вскоре стало понятно, что нужны новые сельскохозяйственные угодья. К югу, на мокрых Гриболотах, вести сельское хозяйство было трудно, так что поселенцы обратили взгляд на север, на Забытое побережье. На большей части берега они не нашли никакого удобного укрытия, кроме одного места — замечательной бухты среди скал примерно в 50 милях от Магнимара. Над бухтой возвышались любопытные каменные руины.

Основать новый город — дело непростое, тем более если строительство спонсируется только одним инвестором. Четыре влиятельных семьи Магнимара имели планы на этот регион, и вместо того чтобы соперничать, они объединили усилия и основали торговую лигу Сэндпоинта. Эти четыре семьи — Кайдзицу (стекольщики), Вальдемары (кораблестроители), Скарнетти (лесорубы) и Деверины (фермеры и пивовары) — отплыли на север, чтобы завладеть этими землями, после того как закрепили за собой права на них в Магнимаре. Но когда они прибыли сюда в 4666 году от О. А., они увидели, что здесь уже поселилось какое-то варисийское племя.

Не желая отступать, торговая лига Сэндпоинта начала переговоры с варисийцами, обещая им важное место в управлении новым городом. К сожалению, через неделю переговоры зашли в тупик, и один нетерпеливый человек по имени Аламон Скарнетти взял дело в свои руки. Собрав братьев и кузенов, Скарнетти устроил налёт на варисийский лагерь, намереваясь перебить их всех и свалить вину на местных гоблинов. Но Скарнетти, слишком пьяные и самоуверенные, успели убить лишь пятерых варисийцев, после чего им самим пришлось спасаться, потеряв троих.

Торговая лига Сэндпоинта бежала в Магнимар и в последующие месяцы расхлёбывала последствия налёта Аламона. Варисийский совет Магнимара потребовал наказать все четыре семьи но верховный суд добился примирения между ними, в немалой мере благодаря дипломатическому искусству молодого барда и члена одной из обвинённых семей Альмы Деверин. Она не только сумела успокоить жаждущих крови варисийцев, но и договориться о строительстве Сэндпоинта, пообещав не только включить Дезну в пантеон нового городского собора, но также выплачивать Варисийскому совету щедрую долю прибыли со всех сэндпоинтских предприятий в течение следующих 40 лет. Год спустя торговая лига Сэндпоинта начала строительство нескольких зданий при полной поддержке варисийцев. Через несколько лет после основания поселение расцвело. Хотя срок первоначального контракта с Варисийским советом истёк, сэндпоинтское правительство продлило его ещё на 20 лет, к большому ужасу некоторых местных жителей.

Сегодня Сэндпоинт процветает. Много отраслей, включая рыболовство, лесозаготовки, сельское хозяйство, охоту, пивоварение, кораблестроение, кожевенное дело и стекольное производство, бурно развиваются, привлекая сюда опытных работников даже из Корвасы и Ридлпорта. Но расположение Сэндпоинта на Забытом побережье недавно привлекло сюда поселенцев другого склада. Когда исследователи и авантюристы начали складывать мозаику из фрагментов тассилонского наследия в картину влияния империи на этот регион в древности, тассилонские руины Варисии стали магнитом для таких искателей знания. Старосвет не стал исключением, и несколько недавно прибывших в Сэндпоинт путешественников больше всего интересуются руинами, а не чем-то иным.

За всю свою историю, к счастью, Сэндпоинт ни разу не попадал в большую опасность. Каждая зима приносит сильные бури, но природная гавань, песчаные отмели и утёсы замечательно ослабляют силу ветра, и городу в общем и целом ничего не вредит. Старики рассказывают байки о нескольких действительно

но сильных штормах, но, кроме несколько проблемного основания города, лишь два события можно действительно назвать катастрофами: Мясоруб и пожар Сэндпоинта. Эти два события, последовавшие друг за другом, обычно называют «недавними неприятностями», хотя очевидной связи между ними нет. Уроженцы Сэндпоинта не любят говорить о них, предпочитая глядеть в светлое будущее.

НЕДАВНИЕ НЕПРИЯТНОСТИ

Когда Джервас Стут заявил о намерении построить дом на прежде безымянном приливном острове прямо к северу от Старосвета, многие опасались, что он сломает себе шею, карабкаясь вверх-вниз по тамошним скалам. Джервас уже заслужил репутацию чудака, когда поставил себе задачу в одиночку украсить резными изображениями птиц каждый городской дом. Стут никогда не делал этого без разрешения хозяина, но его потрясающее мастерство в резьбе по дереву привело к тому, что, если Стут выбирал дом для очередного произведения, владелец хватался за эту возможность обеими руками. «Заполучить Стута» скоро стало престижным, и Джервас в конце концов перешёл даже на корабли и повозки. Тем, кто подходил к нему с просьбой или пытался заплатить, Стут отказывал. Он говорил им: «В этом дереве нет птичек, которых я мог бы выпустить» — и шёл своей дорогой. Он часто бродил по улицам целыми днями, прежде чем замечал скрытую птицу в столбе изгороди, перемычке окна, коньке или дверном проёме, после чего просил разрешения «выпустить» птичку верным топориком и резцами.



КЕНДРА ДЕВЕРИН





ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
ПРОДОЛЖЕНИЕ
КАМПАНИИ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
СЭНДПОИНТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
МАГНИМАР

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ЧЕРЕПАШИЙ ПАРОМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 5:
ЗИН-ШАЛАСТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 6:
БЕСТИАРИЙ

ПРИЛОЖЕНИЕ 7:
НОВЫЕ ПРАВИЛА

ПРИЛОЖЕНИЕ 8:
МАГИЧЕСКИЕ
ПРЕДМЕТЫ

ПРИЛОЖЕНИЕ 9:
ГЛОССАРИЙ

Желание Стута перебраться на остров казалось достаточно невинным. Здесь было гнездовье местных птиц, и желание Стута «побыть с птичками» имело смысл — причём настолько, что гильдия плотников (с которыми Стут дружески состязался много лет) вызвалась бесплатно построить ему лестницу по южному обрыву утёса, чтобы Стут не рисковал убиться или сломать себе что-нибудь, возвращаясь домой. Стут прожил на острове 15 лет. Его вылазки в город становились всё более редкими, так что, когда он выбирал очередной дом, чтобы украсить его новой работой, это становилось событием.

В Сэндпоинте случались преступления и даже убийства. Раз или два в год в городе вспыхивали страсти, случались грабежи, вспыхивала зависть или кто-то чересчур напивался, и дело кончалось трупом. Но когда в конце 4702 года от О. А. трупов стало много, жители посёлка сначала не знали, как реагировать. В то время шерифом Сэндпоинта был серьёзный мужчина по имени Касп Авертин, бывший городской стражник из Магнимара. Но даже он не был готов к появлению такого убийцы, как Мясоруб. На протяжении одного месяца каждый день появлялась новая жертва. Их находили в одном и том же ужасном состоянии — глубокие раны на шее и торсе, руки и ноги отсечены и сложены рядом, глаза и язык вырваны и отсутствуют.

За месяц Мясоруб убил 25 горожан. Он неестественно ловко обходил ловушки и избегал преследования. Это измучило городскую стражу, особенно шерифа Авертина, который запил. В итоге последней жертвой Мясоруба стал сам шериф. Он застал убийцу в узком переулке, ныне известном как переулок Мясоруба, когда тот разделял убитого. В последующей схватке Авертин нанёс убийце точный удар. Когда через несколько минут Белор Хемлок, тогда всего лишь городской стражник, нашёл оба тела (Авертина и предпоследнюю жертву), он созвал стражу, и они пошли по кровавому следу убийцы.

След привёл их к лестнице Скалы Стута.

Сначала городские стражники не хотели верить уликам и боялись, что бедняга Джервас Стут стал 26-й жертвой. Но когда они увидели то, что находилось в скромном доме на вершине острова и в более обширном комплексе комнат, высеченных внизу в скале, у них не осталось сомнений. Джервас Стут и был Мясорубом, а глаза и языки всех 25 жертв нашли на жутком алтаре коварного демонического владыки крылатых тварей и соблазна, чьё имя никто не осмеливается произносить вслух. Стута нашли мёртвым у подножия алтаря. Он сам вырвал себе язык и глаза — они стали последним приношением. Стражники обрушили вход в нижние комнаты, сожгли дом Стута, снесли лестницу и сделали всё, чтобы позабыть увиденное. Сам Стут сгорел в этом пожаре, его пепел был освящён и развеян, чтобы его злобный нечестивый дух не вернулся.

Зовите стражу!

Если персонажам нужна помощь или если они перейдут границы дозволенного и попадут в неприятность, стража Сэндпоинта вполне может заявиться. Используйте следующие параметры для стражников Сэндпоинта, если они вам понадобятся.

СТРАЖНИК СЭНДПОИНТА

ОПЫТ	КО	ПЗ
200	½	21

Человек, боец 2.

Нейтральный добрый средний гуманоид.

Иниц.: +0; Восприятие: Внимание +3.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 10, врасплох 14 (+4 брони).

ПЗ: 21 (2d10+6).

Стойкость +5, Реакция +0, Воля -1.

ЗАЩИТА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: длинный меч +4 (1d8+1 / 19-20).

Дистанционная: длинный лук +2 (1d8 / ×3).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, Лвк: 11, Вын: 14, Инт: 10, Мдр: 9, Хар: 8.

БМА: +2; МБМ: +3; ЗБМ: 13

Черты: Бдительность, Уверенное владение оружием (длинный меч).

Навыки: Верховая езда +3, Внимание +3, Запугивание +4, Проницательность +3.

Языки: варисийский, всеобщий.

Снаряжение: кольчужная рубаха, длинный лук и 20 стрел, длинный меч.

Но беда не приходит одна, и скоро жители Сэндпоинта столкнулись с новой трагедией, которая почти затмила деяния Мясоруба. Через месяц после того, как убийца погиб, Сэндпоинт охватил ужасный пожар. Он начался в соборе Сэндпоинта и быстро распространился. Горожане бросились спасать собор, а пожар всё распространялся, поглотив северные конюшни, таверну «Белый олень» и три дома. В конце концов собор сгорел дотла, сгубив любимого в городе священника Эзакина Тобина и (как считали местные) его приёмную дочь Нуалию.

Всё, что сегодня осталось от некогда высоко ценимой резьбы Стута, — уродливые шрамы на домах и носовых фигурах кораблей, где владельцы стесали топором мрачные напоминания об этом волке в овечьем стаде. Дома и предприятия, уничтоженные пожаром, были отстроены заново, собор Сэндпоинта тоже был восстановлен. После освящения нового собора Сэндпоинт надеется оставить в прошлом «недавние неприятности».

КРАТКО О СЭНДПОИНТЕ

Большинство домов Сэндпоинта деревянные, с каменным фундаментом и крышей, крытой дранкой. Большинство зданий высотой в один этаж, за несколькими важными исключениями. Местные делят город на два района. Окраины охватывают зоны 1-12.

СЭНДПОИНТ



Большинство тамошних зданий относительно новые, улицы широкие и не такие людные. Эта часть города также расположена несколько выше остальной, будучи выстроена на ровном возвышении над историческим центром, включающим зоны 13–46. Большинство домов города сосредоточено здесь, каждый свободный участок застраивается, и население здесь очень плотное. Центр построен на пологом склоне, спускающемся от 60 футов над уровнем моря на западе до всего лишь нескольких футов на востоке и юге.

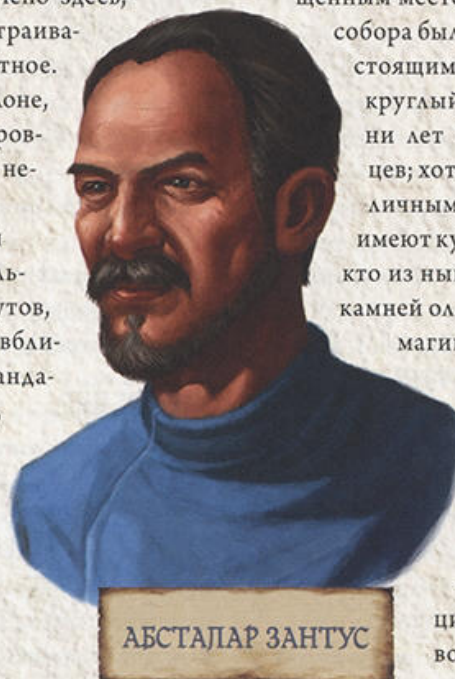
Гавань Сэндпоинта — скромная природная гавань, имеющая на большей части акватории глубину 30 футов, с резко поднимающимся шельфом вблизи берега. Ленивые воды реки Турандарок текут из глубины суши в залив, огибая Плоскогорье дьявола, — по реке часто сплавляют лес из верховий реки к местной лесопилке. К югу от города поднимается другая возвышенность, которую населяют наиболее богатые землевладельцы.

Всего в нескольких сотнях футов к северу от города поднимается скалистый выступ, увенчанный несколькими деревьями, — этот приливный остров теперь известен как остров Мясоруба, будучи домом самого печально известного преступника Сэндпоинта. Этот удалённый утёс доступен только тому, кто может летать, или искусному скалолазу, и местные уверены, что на острове живёт призрак Мясоруба; дети часто подзуживают друг друга подойти к основанию острова во время отлива и прикоснуться к голому утёсу, но наверху уже несколько лет никто не поднимался.

Главной достопримечательностью для гостей Сэндпоинта являются руины Старосвета. Первоначальная высота этой башни неизвестна, но, по оценкам тех, кто изучал древнюю архитектуру этих развалин, она могла быть более 700 футов. Сегодня от этой высоты осталось не более четверти. Старосвет поднимается от самого моря и встроен в обрыв 120-футового утёса, над которым возвышаются на 50 футов зазубренные руины самой башни. Её остатки показывают, что первыми жителями этих краёв были не варисийцы и не челийцы, но, кроме сильно повреждённых барельефов, говорящих о том, что некогда эту башню венчал яркий свет, не осталось никаких сведений о её изначальном предназначении.

1 СОБОР СЭНДПОИНТА

Самое большое здание в городе, впечатляющий собор Сэндпоинта, также является самым новым зданием города. Построенный на фундаменте прежнего храма, он не посвящён какому-то конкретному божеству. В его стенах поклоняются шести самым почитаемым божествам региона: Абадару, Дезне, Эрастилу, Гозрей,



АБСТАЛАР ЗАНТУС

Саренрэй и Шелин. Здание включает приделы всех шести божеств — в какой-то степени собор Сэндпоинта представляет собой шесть различных храмов под одной величественной крышей.

Но даже прежний храм не был здесь первым священным местом. Сердцем старого храма и нового собора был открытый двор, окружённый семью стоящими камнями, которые сами окружали круглый каменный алтарь. Эти камни сотни лет были местом поклонения варисийцев; хотя они поклонялись здесь Дезне и различным светозарным владыкам, сами камни имеют куда более древнюю историю. Хотя никто из ныне живущих этого не знает, эти семь камней олицетворяли семь тассилонских школ магии и служили фокусирующими предметами для волшебников, которые желали направлять разрушительную силу Адских Факелов. Никто в Сэндпоинте даже не догадывается, что это нечто большее, чем просто древнее место поклонения. Устная варисийская традиция гласит, что эти семь камней символизируют семь башен дворца Дезны за пределами этого мира, но это просто сказка, которую повторяли ранние варисийские пророки, чтобы скрыть ещё один эпизод катастрофической истории родины.

Прежний храм был сочетанием шести различных святилищ, каждое из которых имело отдельное здание и связывалось с другими открытыми переходами. Поклонение Дезне было частью мирного соглашения с местными варисийцами, но строители включили в пантеон ещё пять божеств. Четверо из них (Абадар, Гозрей, Саренрэй и Шелин) были покровителями первоначальных основателей торговой лиги Сэндпоинта, а пятый, Эрастил, был больше всего популярен среди первоначальных поселенцев.

Когда несколько лет назад собор сгорел дотла, мэр Деверин выдвинула смелую инициативу. Храм будет не просто отстроен заново, но и значительно расширен. На его месте будет возведён новый собор, и сделан он будет из камня и стекла. Финансировать строительство будут частично семьи-основатели, частично предприниматели Сэндпоинта, желающие заслужить благорасположение этих богов, частично соответствующие религиозные общины. На постройку собора ушли годы, но результат воистину впечатляет. На юге, обращённые к сердцу Сэндпоинта, находятся приделы цивилизации — Эрастила и Абадара. На западе, с видом на Старосвет и море за ним, — приделы Шелин и Гозрей. И на востоке, с видом на кладбище Сэндпоинта и восход, — приделы Саренрэй и Дезны.

В прежнем храме было менее десятка служек, возглавляемых всеми любимым жрецом Эзакином Тобином, который погиб в пожаре, охватившем храм.



ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
ПРОДОЛЖЕНИЕ
КАМПАНИИ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
СЭНДПОИНТ

КАРТА ПЕРВАЯ:
СЭНДПОИНТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
МАГИМАР

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ЧЕРЕПАШИИ ПАРОМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 5:
ЗИН-ШАЛАСТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 6:
БЕСТИАРИЙ

ПРИЛОЖЕНИЕ 7:
НОВЫЕ ПРАВИЛА

ПРИЛОЖЕНИЕ 8:
МАГИЧЕСКИЕ
ПРЕДМЕТЫ

ПРИЛОЖЕНИЕ 9:
ГЛОССАРИЙ



Новым верховным священнослужителем Сэндпоинта является приятный человек по имени **АБСТАЛАР ЗАНТУС** (хаотичный добрый, М, человек, жрец Дезны 4). Будучи сам почитателем Дезны, Абсталар очень открыт в вопросах веры и быстро и легко принял роль советчика для почитателей других богов.

2 КЛАДБИЩЕ СЭНДПОИНТА

В тени собора находится обширное кладбище, выходящее к реке Турандарок. Попасть туда можно через северные ворота кладбища или через несколько дверей из самого собора. Каменные склепы богатых семейств города стоят по краям кладбища и в центре, в то время как десятки скромных участков, отмеченных простыми каменными плитами, разбросаны среди деревьев и кустов. Кладбище хорошо ухожено, за ним присматривает человек по имени **НАФФЕР ВОСК** (нейтральный добрый, М, человек, плут 1 / жрец Саренрэй 2), бывший контрабандист, потерпевший кораблекрушение к северу от города десять лет назад. Его пригласил отец Тобин. Наффер нашёл утешение в поклонении Саренрэй, и несмотря на искривлённую от рождения спину, которая придаёт его походке зловещую кособокость, он является одним из самых благочестивых горожан. Он педантично поддерживает порядок на кладбище и также каждый день звонит в колокола на рассвете, в полдень и на закате.

3 «БЕЛЫЙ ОЛЕНЬ»

По обе стороны входа в эту большую таверну и гостиницу стоит пара деревянных оленей в натуральный рост, тщательно вырезанных из белой берёзы. Отсюда открывается впечатляющий вид на Варисийский залив на севере. Здание новое, построенное после того, как это место полностью выгорело несколько лет назад в том самом пожаре, который уничтожил собор Сэндпоинта. «Белый олень» — замечательное заведение, высотой в три этажа, с каменным первым этажом и деревянными верхними, с десятком больших комнат, способных вместить от двух до трёх гостей каждая.

Владеет «Белым оленем» мрачный и спокойный шоанти по имени **ГАРРИДАН ВИСКАЛАЙ** (принципиальный нейтральный, М, человек, умелец 4), который управляет гостиницей при помощи семьи и нескольких местных жителей. Хотя его родители были членами племени Шрийкирри-Куах, они разорвали все связи с племенем и осели в Сэндпоинте. Гарридан сожалеет об их выборе, но любовь к жене и семье крепко держит его в городе. Чтобы привлечь посетителей в гостиницу, Гарридан за стол и кров много не просит, не уступая в этом «Ржавому дракону» (зона 37), хотя его комнаты куда чище и просторнее. Но из-за мрачности владельца заведение не столь популярно, как «Дракон». Гарридан — брат сэндпоинтского шерифа Белора Хемлока, хотя между ними давняя неприязнь из-за того, что, по мнению Гарридана, его брат совершенно забыл традиции шоанти.

4 СЕВЕРНЫЙ ПУТЬ

Как и некоторые другие здания в окрестности, этот двухэтажный дом был построен недавно, после пожара Сэндпоинта. Первоначально это была конюшня, перестроенная новым владельцем — пожилым, но шустрым гномом **ВЕЗНУТТОМ ПАРУХОМ** (нейтральный добрый, М, гном, волшебник 2 / умелец 4) — в небольшую библиотеку, чтобы разместить в ней огромное собрание сухопутных и мореходных карт. Карты здешних мест — от окрестностей до всей Варисии и плато Сторваль — можно купить по цене от 5 до 100 зм, в зависимости от размера и масштаба. Когда Везнутт не сидит здесь, делая копии старых карт, его обычно можно найти у его лучшего друга Ильзоария в академии Турандарок (зона 27) за каким-нибудь спором на историческую тему.

5 ЮВЕЛИР

Это приземистое каменное здание избежало пожара, уничтожившего северный Сэндпоинт, к большой радости его хозяина, вечно лохматого ювелира **МАВЕРА КЕСКА** (принципиальный добрый, М, человек, умелец 3). Мавер держит в качестве охранников пяток местных громил (принципиальный нейтральный, человек, боец 3), но имеет обыкновение не запирает дверей и подвалов, за что его жена **ПЕННА КЕСК** (принципиальная нейтральная, Ж, человек, простолюдин 2) часто прилюдно костерит его.

6 МУСОРНЫЙ ОБРЫВ

Мусор, собранный ребятами Горви (см. зону 7), как правило, сбрасывают с обрыва на берег внизу. Некоторых почитателей Гозрей (особенно Ханну Велерин; см. зону 45) возмущает эта практика, но пока нет иного столь же дешёвого и удобного способа избавляться от мусора, городской совет отказывается менять ситуацию. В любом случае море быстро смывает мусор, не позволяя свалке слишком разрастаться.

Жители Сэндпоинта не знают, что другой причиной, почему груды мусора никогда не становятся слишком высокими, являются гоблины племени семизубов, которые регулярно устраивают сюда тайные вылазки в поисках обломков металла, остатков еды, не до конца сложенных инструментов и прочих «ценностей». В результате гоблины-семизубы заслужили среди гоблинских племён репутацию лучших торговцев.

7 ХИБАРА ГОРВИ

Эта покосившаяся хибара — дом одного из немногих сэндпоинтских полуорков, толстого, покрытого татуировками увальня по имени **ГОРВИ** (хаотичный нейтральный, М, полуорк, боец 3). Несмотря на ветхий вид его дома, Горви заработал немало денег, будучи сэндпоинтским золотарем, — ему даже хватает, чтобы держать в качестве наёмных работников два десятка бездомных и прочего отребья, которые иначе стали бы причиной неприятностей на улицах. Он регулярно



ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
ПРОДОЛЖЕНИЕ
КАМПАНИИПРИЛОЖЕНИЕ 2:
СЭНДПОИНТПРИЛОЖЕНИЕ 3:
МАГНИМАРПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ЧЕРЕПАШИЙ ПАРОМПРИЛОЖЕНИЕ 5:
ЗИН-ШАЛАСТПРИЛОЖЕНИЕ 6:
БЕСТИАРИЙПРИЛОЖЕНИЕ 7:
НОВЫЕ ПРАВИЛАПРИЛОЖЕНИЕ 8:
МАГИЧЕСКИЕ
ПРЕДМЕТЫПРИЛОЖЕНИЕ 9:
ГЛОССАРИЙ

им платит медяками, и они толкают приметные тележки по городу, собирая на улицах отбросы и мусор. Сэндпоинт хорошо платит ему за услуги — за работу, за которую, на самом деле, никто не взялся бы. Недавно Горви что-то раздухарился больше обычного — по вечерам пристаёт на улице к женщинам и поставил на уши «Миксину» (зона 33). Мэру Кендре пришлось несколько раз просить его не напиваться так и не гулять допоздна, но Горви привык считать, что его не выгонят из города, пока он чистит улицы.

8 МУДРЕЦ

Единственным жителем этого древнего здания является старик по имени **БРОДЕРТ КУИНК** (нейтральный добрый, М, человек, умелец 7), лысеющий специалист по варисийской истории и инженерному искусству. Бродерт утверждает, что в молодости 20 лет обучался дварфийскому инженерному делу в Джандерхофе, 30 лет проработал каталогизатором в Архиве основателей в Магнимаре, и постоянно расстроен и раздражён тем, что его знания и очевидный интеллект не принесли ему большего уважения.

Бродерт последние несколько лет изучает древние тассилонские руины и недавно увлёкся Старосветом. Никто не верит в его теорию, что эта башня некогда была боевой машиной, способной плеваться огнём дальше чем на милю.

9 ЗАМОЧНИК

Экстравагантный дварф по имени **ВОЛИОКЕР БРИСКАЛЬБЕРД** (принципиально добрый, М, дварф, плут 2 / умелец 3) владел мастерской по изготовлению замков в Сэндпоинте с момента основания города. Большинство замков в городе сделано Волиокером. Он долго был врагом местных Скарри (см. зону 42), которые как уговорами, так и угрозами пытались переманить его на свою сторону. Ненависть Волиокера к воровству и негодяйству, возможно, имеет корни в его детстве, когда он был уличным сиротой в Магнимаре, хотя он обычно помахивает о прошлом. Он горячий поклонник искусства и никогда не пропускает нового представления в театре.

10 ГАРНИЗОН СЭНДПОИНТА

У этой каменной крепости двойное назначение — гарнизон местного ополчения и тюрьма. Тюрьма расположена в подземном отделении, в то время как на верхних этажах располагается городская стража. Городская стража Сэндпоинта состоит из двенадцати постоянных стражников (см. блок параметров на стр. 389); также здесь проживают два десятка слуг и других умельцев (кузнецов, поваров, счетоводов, посыльных и прочих). Стражники патрулируют город поодиночке — как правило, им приходится разбираться в худшем случае с пьяницей, так что одновременно при исполнении находятся три-четыре человека, у каждого из которых свой излюбленный маршрут.

В Сэндпоинте есть также ополчение в составе 62 крепких мужчин и женщин (человек, боец 1), от которых требуется хотя бы раз в неделю являться на учения. Это ополчение можно поднять за 1d3 часа.

В настоящее время гарнизон города находится под бдительным оком шерифа **БЕЛОРА ХЕМЛОКА** (хотичный добрый, М, человек, воин 4), шоанти, который унаследовал пост шерифа после Каспа Авертина, убитого Мясорубом. Белор патрулировал город в ту жуткую ночь, и считается, что именно он пресёк убийства Мясоруба. Через неделю, во время внеочередных выборов, жители Сэндпоинта официально назначили его на эту должность, и Белор стал первым шерифом-шоанти Сэндпоинта. Польщённый и жаждущий сохранить наследие Каспа, Белор сменил фамилию — его звали Вискалай, — переведя её на челийский: Хемлок. Этот выбор сблизил его с населением Сэндпоинта, большая часть которого челийского



БРОДЕРТ КУИНК

происхождения, но рассорил с братом Гарриданом (см. зону 3). Ставший всем известным роман с Кайей Тесарани (см. зону 43) сделал его отношения с семьёй ещё более натянутыми.

Тюрьма под зданием гарнизона, как правило, пустует, если не считать пары пьяниц или какого-нибудь Скарни, севшего за мелкое преступление. Убийц и прочих закоренелых преступников обычно держат не дольше пары дней до прибытия конвоя из Магнимара, чтобы отдать их под суд в этом большом городе. Тюремщиком здесь служит покрытый шрамами громила по имени **ВАЧЕДИ** (хотичный добрый, М, человек, варвар 3), шоанти, который надеется подзаработать денег, чтобы выкупить двух сыновей у работорговцев Каэр Маги.

11 РАТУША СЭНДПОИНТА

Большая часть первого этажа этого двухэтажного здания занята залом заседаний, достаточно большим, чтобы вместить всё взрослое население Сэндпоинта, хотя на заседание редко приходит столько народу. На верхнем этаже расположены кабинеты и склады, а подвал много десятилетий служил городским банком. Планы построить для банка отдельное здание по разным причинам откладывались с самого момента основания города. Мэр Сэндпоинта **КЕНДРА ДЕВЕРИН** (нейтральная добрая, Ж, человек, аристократ 4 / умелец 3) часто бывает в этом здании, занимаясь делами города.

12 ОРУЖЕЙНАЯ СЭЙВЫ

На северном углу этого здания остались следы после пожара Сэндпоинта, но, к радости хозяйки **СЭЙВЫ БЕВАНИКИ** (нейтральная добрая, Ж, человек, воин 2 / плут 1), здание не было сильно повреждено. Лавка Сэйвы торгует всеми видами оружия и доспехов, среди которых имеются и искусно сделанные предметы, и экзотическое оружие вроде шипастой цепи, 12 искусно сделанных сюрикенов и +1 многозарядного лёгкого арбалета с ложе из сумеречного дерева и слововой кости с надписью «Вансайя». Сэйва не уверена в том, что значит это имя, — она купила это оружие у какого-то искателя приключений по дороге в Ридлпорт год назад, и из-за высокой цены и сложности это оружие залежалось у неё в лавке.

13 ДОМ РИСЫ

РИСА МАГРАВИ (нейтральная добрая, Ж, человек, чародей 4) управляла таверной первые 30 лет истории Сэндпоинта, и даже теперь, когда она почти ослепла от старости и передала дела трём детям **БЕСКУ**, **ЛАНАЛИ** и **ВОДЖЕРУ** (нейтральные добрые, люди, простолюдины 2), эта загадочная варисийская чародейка привлекает посетителей в таверну. Это место, известное

как старинными преданиями и легендами Рисы, так и своей картошкой с перцем и сидром, — излюбленное заведение для местных хотя бы потому, что из-за расположения на отшибе сюда редко заходят чужаки.

14 КОЖЕВЕННАЯ МАСТЕРСКАЯ РОВАНКАЯ

ЛАРС РОВАНКАЙ (принципиальный добрый, М, человек, умелец 3) хозяйничает в кожевенной мастерской Сэндпоинта, расположенной на окраине города, ведя дела с безжалостной эффективностью. Он ждёт от работников и продукции совершенства, в результате часто задерживается на работе подолгу, когда выгоняет очередного помощника. Его изделия из кожи и меха славятся качеством настолько, что местные даже не против подождать с получением заказа, пока Ларс доводит его до совершенства.

15 КУЗНИЦА «РЫЖИЙ ПЁС»

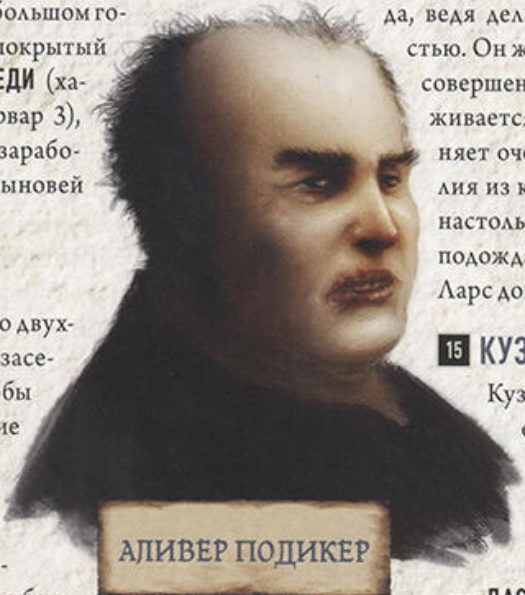
Кузница названа так из-за любви её хозяина к здоровенным рыжим мастифам, двое-трое из которых постоянно ошиваются поблизости. Хозяин — лысый мускулистый мужчина по имени **ДАС КОРВУТ** (принципиальный нейтральный, М, человек, воин 1 / умелец 3).

Характер Даса, возможно, соответствует названию мастерской — он не слишком обходителен с заказчиками и мало кого терпит вообще. Сэндпоинт терпит его сквернословие и частые полуночные пьяные загулы, поскольку он — настоящий мастер своего дела, и пока он куёт металл, он относительно миролюбив и из кузницы не выбирается. Местная детвора в последнее время распевает довольно злой стишок про Даса во дворах, но если эти гадкие вирши дойдут до него, со стишком будет покончено тут же.

«Вот шагает Дас Корвут
Разбегайся, добрый люд!
Пьяный, злобный, словно пёс!
Кто-то счас получит в нос!
Раз! Два! Три!...»

16 АПТЕКА МОКРИЦЫ

К основанию утёса прилепился между несколькими старинными жилищами неприметный дом, и лишь вывеска с изображением мокрицы на шляпке гриба показывает, что это не жильё. Владелец этого заведения — кругленький низенький человечек по имени **АЛИВЕР «МОКРИЦА» ПОДИКЕР** (принципиальный злой, М, человек, алхимик 5), искусный травник, садовод и тайный отравитель. Хотя он смешанного челийско-варисийского происхождения, Скарни (см. зону 42) привыкли считать его чистокровным варисийцем. Основной источник его заработка — вполне законная торговля лекарствами и зельями, но он неплохо подрабатывает, продавая яды Скарни. Однако,



АЛИВЕР ПОДИКЕР

прежде чем признаться, что он торгует ядами, он должен услышать от покупателя: «Вам весёлых мокриц не подвозили?»

17 «ИСТИНА В СКЛЯНКЕ»

Эта многолюдная лавка полна полок с бутылками, мешочками и иначе расфасованными алхимическими ингредиентами. Некоторые покрыты слоем пыли, а другие совсем новые, даже острый запах ещё висит в воздухе. **НИСК ТАНДЕР** (нейтральный добрый, М, полуэльф, алхимик 1 / умелец 2) воображает себя гораздо более одарённым изготовителем зелий, чем является на самом деле, — всё, что куплено в этой лавке, имеет 5%-ный шанс не сработать, как задумано, оказаться более слабым, не подействовать вовсе или иметь совершенно непредсказуемый эффект (например, склянка алхимического огня, взрывающаяся со вспышкой света, который действует как заклинание *ступор* в радиусе 5 футов, или пузырёк противоядия, действующий как кислота). Успешная проверка Ремесла (алхимик) со СЛ 25 поможет определить, сработает ли должным образом купленное в «Истине в склянке», но Ниск плохо относится к тем, кто слишком присматривается к его товару перед покупкой.

18 ТАВЕРНА «У ЩЕРБАТОГО»

Таверна «У Щербатого» особенно любима завсегдатаями театра Сэндпоинта. Она всегда полна после самого позднего представления, когда закрывается театр по соседству. Большая сцена даёт возможность показать себя актёрам, певцам, да и любому другому. Каждый вечер толпа мечтающих стать звёздами заполняет пивную в надежде ухватить свой шанс. Владелец, **ДЖЕСК БЕРИННИ ПО ПРОЗВИЩУ «ЩЕРБАТЫЙ»** (нейтральный добрый, М, человек, умелец 3), пусть и выглядит как головорез, на самом деле человек весьма начитанный и злоязычный — вечера, когда он сам выходит на сцену с обзором политической ситуации в Магнимаре, весьма популярны.

19 ДОМ СИНЕГО КАМНЯ

Этот дом в целом представляет собой один большой зал с полом, выложенным полированными синими камнями и выстланным камышовыми циновками. Он был построен через десять лет после основания Сэндпоинта странствующим челийским монахом по имени Эндераки Сорн. Сегодня этим монастырём управляет его дочь **СЭБИЛ СОРН** (принципиальная нейтральная, Ж, человек, монах 4), после того как отец 7 лет назад скончался. Сэбил поклоняется Ирори, богу самосовершенствования и знания, и держит в подвальном помещении большое собрание старинных книг и свитков. Эта библиотека и комната для медитации открыта для единоверцев, но остальным придётся убеждать её в добрых намерениях при помощи успешной проверки Дипломатии со СЛ 25, прежде чем она их впустит. Использование библиотеки Сэбил даёт бонус +4 к проверкам Знания (история) и Знания (планы).

20 СТЕКЛОДУВНАЯ МАСТЕРСКАЯ СЭНДПОИНТА

Одно из самых старых предприятий города, стеклодувная мастерская Сэндпоинта, принадлежала семейству Кайдзицу с момента возникновения города. Семья торговала стеклянными изделиями несколько поколений, и многие из применяемых ими техник, отточенных в далёком Минкае, выливаются в головокружительной красоты изделия, высоко ценимые знатью Магнимара, Корвосы и более далёких городов. Полное описание стеклодувной мастерской Сэндпоинта см. в главе 1.

21 СЭНДПОИНТСКИЕ ДЕСЕРТЫ

Запахи, исходящие из этой пекарни, заглушают морской солёный привкус каждый день, за исключением воскресенья. Последние двадцать лет лавочкой владеет семейство Авертин. **АЛЬМА АВЕРТИН** (принципиальная добрая, Ж, человек, умелец 7) всё ещё не оправилась после жестокой гибели её сына Каспа несколько лет назад от руки Мясоруба, и её дочери-двойняшки **АРИКА** и **АНЕКА** (принципиальные добрые, Ж, люди, умельцы 2) сейчас практически ведут все дела. Анека не против, но Арику работа всё больше раздражает.

22 «ЛЮБОПЫТНЫЙ ГОБЛИН»

На вывеске этой лавки изображён гоблин, плящущийся на перевёрнутую вверх ногами книгу ростом с него самого. Эта книжная лавка — свидетельство поклонения хозяина печатному слову. **ЧАСК ХАЛАДАН** (хаотичный добрый, М, человек, бард 3 / умелец 3) влюбился в книги лет 70 назад, и непохоже, чтобы эта любовь прошла. На удивление, здесь есть практически всё, и хотя его товар слишком дорог для того, чтобы местные часто тут что-нибудь покупали, сбережения, накопленные в бурные дни юности, при нынешнем его скромном образе жизни делают доходы от торговли вторичным делом. Нескольких местных жителей, включая Бродерта Куинка (зона 8), Сэбил Сорн (зона 19) и Ильзоария Гандетуса (зона 27), часто можно здесь застать за разговором с Часком или за чтением книг в одном из больших кресел.

23 ТЕАТР СЭНДПОИНТА

Новёхонький собор и древние руины — не единственные достопримечательности Сэндпоинта. Этот внушительный театр, существующий на деньги его блистательного хозяина **КИРДАКА ДРОККУСА** (хаотичный нейтральный, М, человек, бард 6), является одним из лучших в этой части Варисии — он вполне может тягаться с театрами Магнимара, и Кирдак этим очень гордится, поскольку ему пришлось в своё время бежать оттуда по какой-то загадочной причине, на которую он любит намекать, но не распространяется по этому поводу (хотя в этом явно замешан ещё один известный житель Сэндпоинта — Джаспер Корваски). Театр Сэндпоинта часто представляет местные таланты, но в первую очередь местные ждут «представления трёх уикэндов». Кирдак широко использует связи в Магнимаре, чтобы самые волнующие новые



ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
ПРОДОЛЖЕНИЕ
КАМПАНИИ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
СЭНДПОИНТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
МАГНИМАР

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ЧЕРЕПАШИЙ ПАРОМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 5:
ЗИН-ШАЛАСТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 6:
БЕСТИАРИЙ

ПРИЛОЖЕНИЕ 7:
НОВЫЕ ПРАВИЛА

ПРИЛОЖЕНИЕ 8:
МАГИЧЕСКИЕ
ПРЕДМЕТЫ

ПРИЛОЖЕНИЕ 9:
ГЛОССАРИЙ

постановки представлялись ещё и здесь. Хотя Кирдак с наслаждением флиртует со всеми молодыми женщинами Сэндпоинта, его взаимоотношения с Джаспером (зона 40) ни для кого не секрет.

24 ГИЛЬДИЯ ПЛОТНИКОВ

Подавляющее большинство зданий Сэндпоинта построено этой большой и деятельной гильдией плотников. Ныне её возглавляет цеховой мастер **ЭЙС-РИК БОЕВОЙ РОГ** (принципиальный добрый, М, дварф, умелец 5), который покинул родину из-за почти еретического пристрастия к работе с деревом вместо камня. Гильдия плотников Сэндпоинта недавно стала получать всё больше заказов от местных фермеров, а также горожан. У гильдии затяжная тихая вражда с верфью Сэндпоинта (зона 46), касающаяся того, кому достаётся лучшая древесина с лесопилки.

25 ЛЕСОПИЛКА СЭНДПОИНТА

Это длинное здание было построено одним из первых после основания Сэндпоинта. Им владеет предприимчивая семья Скарнетти. Руководили ей в последнее время скаредный тип по имени **БАНИ ХАРКЕР** (нейтральный добрый, М, человек, умелец 3) и его напарник **АЙБОР ТОРН** (нейтральный добрый, М, человек, умелец 2). Соседи постоянно жаловались, что эти двое работают на громящей лесопилке даже глухой ночью, стараясь удовлетворить всё возрастающие запросы Магнимара на доски, но влияние Харкера на Скарнетти пока не даёт наложить запрет на работу по ночам.

26 УНИВЕРСАЛЬНЫЙ МАГАЗИН

В этом старейшем и лучше всего снабжаемом магазине, которым владеет **ВЕН ВИНДЕР** (принципиальный нейтральный, М, человек, простолюдин 7) и его семья, есть почти всё — сельскохозяйственный инвентарь, оружие, гвозди, инструменты, мебель, еда и даже домашние пироги, которые печёт жена Вена **СОЛСТА** (принципиальная добрая, Ж, человек, простолюдин 4). Вен даже держит в подвале потрясающий ассортимент алкогольных напитков, хотя покупателю приходится просить разрешения «заглянуть в погребок», прежде чем Вен допустит его на этот особый склад. Вен особенно любит горький грог и самогон, импортируемый аж из самого ороczego города Урглина. Однако главная его гордость — это дочери, в которых он души не чаёт. Недавно его всё больше начал смущать начинающийся роман между его дочерью **КАТРИН** (нейтральная добрая, Ж, человек, простолюдин 1) и этим подонком Харкером с лесопилки. К сожалению, внимание Вена к ночной жизни

Катрин не позволяет ему видеть бесстыдство другой дочери, **ШАЙЛИСС** (хаотичная нейтральная, Ж, человек, простолюдин 1), чья дурная репутация с каждым месяцем растёт.

27 АКАДЕМИЯ ТУРАНДАРОК

Когда в Сэндпоинт потянулись семьи переселенцев, основателям города быстро стало понятно, что детей надо будет где-то обучать, где-то содержать несчастных сирот и чем-то занимать подростков, чтобы те не стали преступниками. Решением стала академия Турандарок. Это частично школа, частично сиротский дом, и руководит ей **ИЛЬЗОАРИЙ ГАНДЕТУС** (принципиальный нейтральный, М, человек, волшебник 4 / плут 2). Он сам вылезал быть руководителем академии, если ему отдадут подвал этого двухэтажного здания в личное пользование.

Город согласился, и сегодня комнаты под академией превратились почти что в музей странных предметов и трофеев, которые Ильзоарий собрал за свою жизнь. Эти комнаты он держит запертыми, но дети, кото-

рые посещают его уроки на первом этаже, и сироты, живущие на верхнем этаже, рассказывают бесчисленные байки о том, что там находится — от гоблинской фермы и гнезда призрачных пауков до самого Сэндпоинтского дьявола. Хотя содержимое подвала куда менее мрачное (Ильзоарий с радостью покажет коллекцию экзотического оружия, странных карт и чучел чудовищ любому, кто вежливо попросит), старый волшебник никоим образом не пытается опровергнуть детские страшилки.

28 ДОМ МАДАМ МВАШТИ

Хотя снаружи этот особняк с множеством комнат кажется древним и заброшенным, там живёт единственная обительница — дряхлая и таинственная **НИШКА МВАШТИ** (нейтральная, Ж, старая, человек, друид 3 / чародей 4 / теург 1). Она была старой ещё при основании Сэндпоинта несколько десятилетий назад. Мадам Мвашти (как она предпочитает себя называть) — варисийский историк и провидица, наследница длинной семейной традиции. Как это бывает со многими провидцами, отклонение нынешнего века от пророчеств всё больше гнетёт и тревожит её. Обычно она гадает по картам Харо или костям, но сдаётся, что гадать ей не всегда приятно.

Мадам Мвашти давно жаловалась, что ежегодные путешествия обширной семьи растрясют её кости, и когда был основан Сэндпоинт, по соглашению с торговой лигой Сэндпоинта варисийцы потребовали построить большой особняк для старейшины. Когда



она скончается, дом перейдёт в собственность города, но мадам Мвашти оказалась на удивление крепкой и живучей. Она живёт по большей части благодаря поддержке и добровольной помощи местных варисийцев и единственной дочери **КОЙИ МВАШТИ** (хаотичная добрая, Ж, человек, жрец Дезны 4), хотя она плюётся и клянёт тех, кто принадлежит к Скарни. Каждую неделю её посещают друиды из окрестностей, часто сопровождая её на долгих прогулках по сельской местности, которые она до сих пор любит.

29 БАКАЛЕЙНЫЙ РЯД

Фасад этого здания открытый и выходит к рынку. Днём здесь всюду ящики и прилавки, столы завалены продукцией, привезённой с окрестных ферм. В дальнем конце здания — склад инструментов, семян, продуктов, гвоздей и прочих вещей, нужных для сельского хозяйства. В другой половине здания находятся жилые помещения, залы собраний, архивы и склад. Цеховым мастером стал **ОЛМУР ДАНВАКУС** (принципиальный добрый, М, полурослик, умелец 4) после того, как его предшественницу убили Мясоруб.



ШАЙЛИСС ВИНДЕР

30 ЛУЧШАЯ ОДЕЖДА ОТ ВЕРНЫ

Последние несколько лет владела и управляла этим магазином **РИНШИНН ПОВАЛЛИ** (нейтральная добрая, Ж, полуэльф, умелец 5). Будучи единственной дочерью доброй женщины по имени Верна, Риншинн никогда не видела своего отца Иремизля, знала только, что его убили гоблины меньше чем через неделю после её рождения. В своё время бурный роман Верны с загадочным эльфийским бардом стал притчей во языцех у города. Каждый год в день рождения Риншинн где-нибудь на верхнем этаже этого здания таинственным образом появлялся небольшой свёрток с эльфийскими монетами, лекарствами и игрушками. Верна всегда утверждала, что это подарки от призрака Иремизля, но местные были уверены, что их приносил кто-то из его родственников. Риншинн, со своей стороны, надеется, что её отец всё-таки жив и что это вовсе не его призрак, а он сам оставляет таинственные подарки.

После гибели матери несколько лет назад от рук Мясоруба Риншинн вложила деньги из этих подарков на расширение портняжного дела и даже основала гильдию, объединившую десятки мастериц, швей и закройщиц для продажи их изделий здесь. Она надеется открыть магазин и в Магнимаре, но пока ей надо найти партнёра, которому она могла бы доверять. За Риншинн ухаживают многие сэндпоинтские молодые люди, поскольку её считают самой красивой девушкой в городе, но пока она вежливо отказывает всем искателям её руки по причинам, известным только ей.

31 ФУРГОНЫ УИНА

Этой мастерской владеет тощий человек по имени **БИЛИВАР УИН** (нейтральный, М, человек, умелец 3). Биливар — невезучий колёсный мастер, который в последнее время больше торчит по разным тавернам (особенно в «Миксине», зона 33), чем работает. С тех пор как его дочь Танетия утонула год назад в Мельничном пруду, его жена **ВОРА** (принципиальная нейтральная, Ж, человек, простолюдин 1) всё больше истерит и боится, что дни оставшихся двоих её детей сочтены. Во время одной из пьянок Биливар ругался, что соберёт вещишки и свалит из города, но никто не думает, что он всерьёз намерен это сделать.

32 МЕЛЬНИЦА СКАРНЕТТИ

Это предприятие, как и лесопилка Сэндпоинта, принадлежит Скарнетти. Вся мука и крупа, производимые здесь, делается из зерна местных фермеров. Таинственные пожары уничтожили мельницы на Болотистой реке, на Бистоновом пруду и совсем недавно — на Кугуаровом ручье, после чего мельница Скарнетти осталась единственной в здешних местах. Скарнетти громко обвиняли в поджогах, но управляющий мельницы, постоянно суетливый и чихающий **КУРРИН ВЕСТЕРВИЛЛ** (нейтральный добрый, М, человек, умелец 2), милостиво снизил цены за пользование ей до рекордно низких, пока остальные мельницы не будут восстановлены, что в какой-то мере снизило накал общественного возмущения.

33 «МИКСИНА»

Одна из самых популярных таверн Сэндпоинта, особенно среди рыбаков и игроков, «Миксина» также славится лучшими старомодными блюдами из морепродуктов. Владеет ей общительный одноногий человек по имени **ДЖАРГИ КУИНН** (хаотичный добрый, М, человек, плут 2 / умелец 2), а название таверны получила из-за большого стеклянного аквариума, стоящего за барной стойкой, в котором живёт отвратительная варисийская миксина, которую Джарги ласково зовёт Норой (хотя эта самая Нора уже далеко не первая — варисийская миксина так долго не прожила бы в аквариуме Куинна). Рядом с аквариумом Норы на гвозде висит кожаный кошелек, полный монет, — это приз для того, кто сумеет выпить до дна большую кружку «водички» из аквариума Норы. Попытка стоит одну серебряную монету, но засада в том, что, поскольку Нора — миксина, вода в аквариуме жутко слизистая и мерзкая на вкус. Не у многих желудок такое выдержит, но тот, кто умудрится это сделать, заберёт все деньги, которые накопились в кошельке, и его имя будет вырезано на потолочной балке над стойкой бара. Пока здесь всего 28 имён, а «Миксина» работает почти 10 лет.



ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
ПРОДОЛЖЕНИЕ
КАМПАНИИ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
СЭНДПОИНТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
МАГНИМАР

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ЧЕРЕПАШИЙ ПАРОМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 5:
ЗИН-ШАЛАСТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 6:
БЕСТИАРИЙ

ПРИЛОЖЕНИЕ 7:
НОВЫЕ ПРАВИЛА

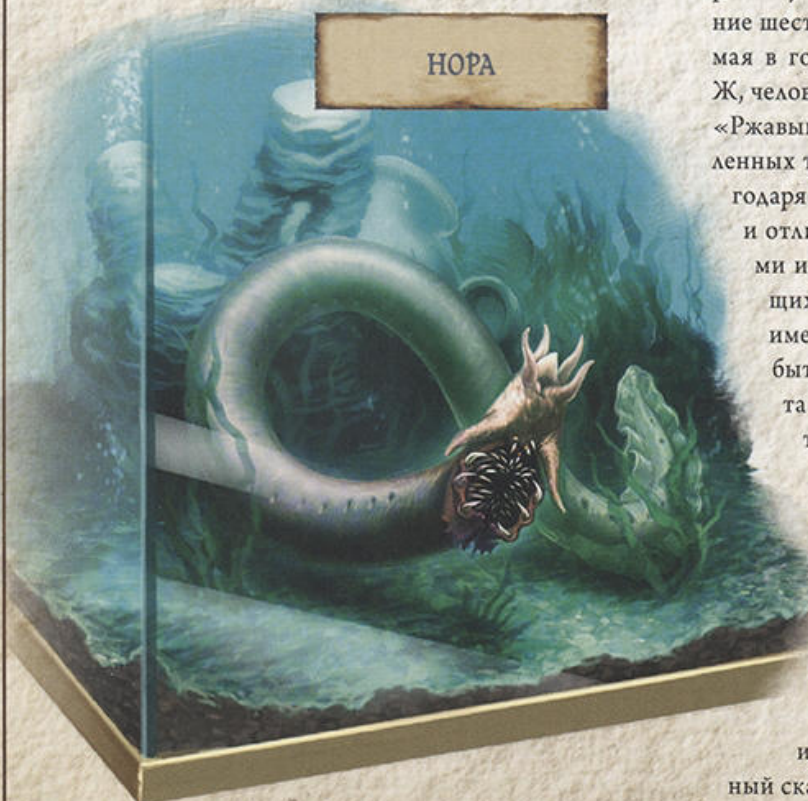
ПРИЛОЖЕНИЕ 8:
МАГИЧЕСКИЕ
ПРЕДМЕТЫ

ПРИЛОЖЕНИЕ 9:
ГЛОССАРИЙ

Но в этой таверне есть кое-что поинтереснее Норы. За игровыми столами Джарги всегда есть народ, и играют тут в любые игры — от карт и шашек до костей и дротиков. Любимое времяпрепровождение здесь — рассказывать всякие истории, причём одна популярная игра под названием «пряжа» заключается в том, насколько долго может человек плести импровизированную сказочку, не входя в противоречие с собой. Самым популярным персонажем таких баек является Старый Проглот, легендарный огромный красный лациан, который жил — или не жил — в глубинах Варисийского залива. Сам Джарги — весьма талантливый враль, причём любит начинать байки с пространной новой версии о том, как он потерял ногу.

34 РЫБНЫЙ РЫНОК ВАЛЬДЕМАРОВ

Как и у бакалейного ряда по ту сторону площади, фасад этого длинного здания открыт. Здесь местные жители могут купить свежий улов — выбрать треску, лосося, тунца, моллюсков и даже порой осьминога себе на ужин. Здесь заправляет **ТАРЧ СТЕРГЛАС** (принципиальный добрый, М, человек, плут 1 / умелец 5), бывший рыбак с мутным взглядом и косматой белой бородой. Дела он ведёт в премилой раздражительной манере, постоянно жалуясь на погоду, на улов, на выходы местной молодёжи, но всегда пакует покупки с улыбкой и подмигивая. Сам рынок принадлежит семейству Вальдемар, но большинство местных ведут дело так, будто и здание, и предприятие принадлежат Тарчу, часто оставляя приятному старикану деньги сверх платы. Пять сыновей Тарча, каждый умнее другого, сделали карьеру, работая на папеньку как чистильщики рыбы, грузчики и даже повара.



35 РЫНОК СЭНДПОИНТА

Большую часть недели рыночная площадь Сэндпоинта пуста, если не считать случайных групп ребятишек, которые радостно используют это открытое место для игр. Дважды в неделю рыночная площадь заполняется продавцами. В начале недели фермерский рынок радикально дополняет каждодневный набор продуктов бакалейного ряда, в то время как в конце недели купцы из Магнимара, Галдурии, Найбора, Уортла и более дальних мест целый день торгуют на городском рынке. Очень редко здесь можно встретить вещь базовой стоимостью выше 500 зм, но, как правило, цены тут составляют 75% от обычных.

36 МЯСНОЙ РЫНОК СЭНДПОИНТА

Местный мясник **ЧОД БЕВАК** (нейтральный добрый, М, человек, умелец 3) заправляет мясным рынком Сэндпоинта. Половину этого здания занимает бойня, а мясо выкладывается на прилавки в передней части. Большая часть продаваемого здесь мяса — с местных ферм, либо это дичь, добытая местными охотниками. Чод по-прежнему утверждает, что столкнулся с Мясорубом за пару дней до того, как его поймали, и что они схватились и Чод потерял один палец, но большинство местных уверены, что он сам себе его отрубил, чтобы привлечь внимание. Склонность Чода к вранью и преувеличениям во всём, что не касается его дела, отнюдь не придаёт достоверности его версии об утрате мизинца на левой руке.

37 «РЖАВЫЙ ДРАКОН»

Это большое здание — старейшая таверна Сэндпоинта, известная впечатляющим (и весьма ржавым) железным драконом, виднеющимся на крыше, который служит и громоотводом, и украшением. Последние шесть лет заправляет здесь симпатичная и любимая в городе **АМЕЙКО КАЙДЗИЦУ** (хаотичная добрая, Ж, человек, аристократ 1 / бард 3 / плут [хвастун] 1). «Ржавый дракон» не только одна из самых прославленных таверн города (не в последнюю очередь благодаря острым и экзотическим блюдам), но также и отличное место, где можно встретиться с гостями издалека, поскольку большинство прибывающих в Сэндпоинт с юга первым делом попадают именно сюда — по северному участку тракта Забытого побережья ездят меньше. То, что красота Амейко не уступает её музыкальному таланту, идёт только на пользу заведению, и мало какой вечер проходит без того, чтобы она исполнила пару-другую песен. Между Амейко и Кирдаком есть некоторая вражда, и каждый не упускает шанса сказать дурное про другого, но никто в городе не понимает причины их соперничества. Но Амейко куда больше тревожит давняя ссора в семье — то, что она покинула город и стала искательницей приключений, вызвало семейный скандал. Когда через год, после окончившегося



ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
ПРОДОЛЖЕНИЕ
КАМПАНИИ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
СЭНДПОИНТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
МАГНИМАР

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ЧЕРЕПАШИЙ ПАРОМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 5:
ЗИН-ШАЛАСТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 6:
БЕСТИАРИЙ

ПРИЛОЖЕНИЕ 7:
НОВЫЕ ПРАВИЛА

ПРИЛОЖЕНИЕ 8:
МАГИЧЕСКИЕ
ПРЕДМЕТЫ

ПРИЛОЖЕНИЕ 9:
ГЛОССАРИЙ

трагедией приключения (какого именно — она никогда не рассказывает), она вернулась в Сэндпоинт, купила и отремонтировала «Ржавого дракона», это ещё больше взбесило её отца, который счёл это позором. Амейко утверждает, что ей дела нет до мнения отца, но на вопросы, почему она покончила с приключениями, она отвечает уклончиво. Некоторые считают, что у неё в городе есть тайный любовник, а другие думают, что во время последнего приключения с ней что-то произошло и она утратила отвагу. В любом случае «Ржавый дракон», возможно, самое приятное для искателей приключений место, благодаря пресловутой доске объявлений «Ищу помощь» возле стойки и привычки Амейко делать скидку на комнаты для тех, кто рассказывает увлекательные истории о приключениях.

38 КОНЮШНИ «ОТБИВНОЙ ГОБЛИН»

Вывеска над дверьми этой конюшни изображает самый жуткий кошмар простого гоблина — попасть под копыта лошади. За конюшнями ухаживает бывший охотник **ДЭЙВИРЕН ХОСК** (нейтральный, М, человек, следопыт 4), чья ненависть к гоблинам стала в Сэндпоинте почти легендой. Над входом в крытые стойла конюшни висит мрачная коллекция гоблинских ушей: они высушены и прибиты к трём стропилам, и на каждом выжжено имя убитого гоблина — скорее всего, потому, что Дэйвирен знает, что написать имя гоблина является самым страшным способом осквернить его память. Гордость и радость этого мрачного следопыта — большая стеклянная бутылка с рассолом, в которой хранится тело Вартуса, вожака ныне истреблённого (в немалой степени стараниями Дэйвирина) племени костогризов.

39 ПИВОВАРНЯ «ДВА РЫЦАРЯ»

Хотя в сэндпоинтских тавернах есть разнообразные алкогольные напитки, все они с гордостью подают медовуху, эль и сидр с пивоварни «Два рыцаря». Пивоварня была основана двумя братьями (почитателями Абадара и кузенами мэра Деверина), и их опыт в пивоварении с годами лишь вырос. Уэйд Деверин стал одной из первых жертв Мясоруба — это убийство пошатнуло веру его брата **ГЭВЕНА ДЕВЕРИНА** (принципиальный добрый, М, человек, паладин 2 / умелец 3). Местные жители шепчутся, что после смерти Уэйда пиво стало не таким вкусным, но никто не скажет это Гэвену в лицо.

40 ТОРГОВАЯ ЛИГА СЭНДПОИНТА

У этого большого здания много функций. Здесь можно заказать проезд на корабле в другой порт, отправить караван или груз по суше или отослать письмо в далёкий город вроде Корвосы или Ридлпорта. Вопросы землевадения, строительства и организации новых

предприятий, как в самом Сэндпоинте, так и в округе, должны получить официальное разрешение здесь. Хотя власть в лиге распределена поровну между четырьмя знатными семействами Сэндпоинта, мало кто из них принимает участие в каждодневном ведении дел, передавая их в умелые руки **СЭРА ДЖАСПЕРА КОРВАСКИ** (принципиальный добрый, М, человек, паладин 3 / умелец 1). В юности Джаспер был паладином Абадара, и хотя он давно уже отказался от этого опасного образа жизни, он остаётся верным и преданным человеком. Несмотря на все его усилия, его отношения с Кирдаком Дроккусом (зона 23) стали притчей во языцех в городе. Скарнетти, самая консервативная и наиболее традиционная семья, считает эти слухи скандальными и оскорбительными, но неясно, что их больше всего оскорбляет — сами эти отношения или то, что большинство жителей Сэндпоинта так спокойно



ДЖАБРАЙЛ ВИСКИ

к этому относятся. В любом случае Скарнетти делают все, чтобы усложнить Джасперу жизнь, откровенно пытаясь выдать его обратно в Магнимар, но поддержка трёх остальных семейств пока не даёт Скарнетти зайти слишком далеко.

41 БУТИК СЭНДПОИНТА

Этот большой butik торгует всевозможной одеждой, оружием, игрушками, произведениями искусства и инструментами, привезёнными со всего света, хотя большая часть товара произведена в Варисии. Владеет им **ХЭЙЛИСС КОРВАСКИ** (принципиальная нейтральная, Ж, человек, жрец Абадара 2 / умелец 2), которая, как и её брат, является преданной последовательницей Абадара. Но в отличие от брата, её характер не уравновешен желанием сделать всех счастливыми. Хэйлисс не боится нажить врагов и откровенно высказывает презрение к Скарнетти. Она даже порой завышает цены на товар для членов семьи Скарнетти, хотя мэр Деверин не раз просила её не раскачивать лодку.

42 «ОБЖОРНАЯ ТОРБА»

Если «Миксина» — самая популярная таверна Сэндпоинта, то у «Обжорной торбы» самая недобрая слава. Кабацкие драки здесь обычное дело, и шериф Хемлок обычно два-три раза в неделю приходит сюда разбираться, когда они становятся особо буйными или громкими. Большинство клиентов — всякий варисийский сброд и буйные матросы. Большинство уверены, что хозяин таверны — огромный человек по имени **ГРЕССЕЛЬ ТЕННИВАР** (хаотичный

нейтральный, М, человек, плут 2 / умелец 1), но на самом деле это долговязый головорез **ДЖАБРАЙЛ ВИСКИ** (нейтральный злой, М, человек, плут 7), один из завсегдатаев «Торбы». Джабрайл также является главарём местной банды Скарни, обширной организации варисийских воров, разбойников с большой дороги, мошенников, грабителей могил и контрабандистов. Около двух десятков варисийцев Сэндпоинта также являются Скарни; это жестокие и себялюбивые мужчины и женщины, прикрывающиеся почтенным ремеслом работников, рыбаков и охотников, но получающие главный доход от жульничества. Шериф Хемлок подозревает, что Джабрайл — их местный главарь, и с удовольствием прижал бы его к ногтю, но Скарни — мастера ходить по тонкой грани между законами и не выдают начальников. Так что, хотя шериф Хемлок за последние несколько лет отправил за решётку много парней Джабрайла, он так и не смог подобраться к самому главарю, что постоянно того забавляет.



ТИТ СКАРНЕТТИ

43 «ПИКСИ-КОТЯТКИ»

Многие менее сдержанные на язык жители Сэндпоинта называют это заведение куда более цветисто, но **КАЙЯ ТЕСАРАНИ** (хаотичная добрая, Ж, человек, плут 3 / чародей 1) командует городским борделем со стилем и изяществом. Она хорошо платит своим мальчикам и девочкам и держит вышибалами трёх шоанти (хаотичный добрый, М, человек, варвар 3), чего более чем достаточно, чтобы разбираться с буянами. Хотя проституция в Сэндпоинте не запрещена, Скарнетти давно лоббируют её запрет, публично обвиняя «Котятков» в прикритии разврата и преступности. Джабрайл пытался последние несколько лет потихому подгрести под себя это заведение, но не слишком скрываемая дружба (и романтические отношения) Кайи с городским шерифом делают эту цель для Скарни достижимой в лучшем случае в далёком будущем.

44 «ПЕРНАТЫЙ ЗМЕЙ»

Эта тесная и людная лавочка благоухает странной смесью благовоний, специй и пыли. Её единственный владелец **ВОРВАРШАЛИ ВУН** (принципиальный нейтральный, М, человек, волшебник 2 / плут 2 / умелец 2) — экзотический персонаж с ярко-голубыми глазами, длинными рыжими волосами и почти бронзовой кожей; он общителен и рад каждому посетителю. Не всё здесь продаётся, разнообразие товаров — странные реликвии, статуэтки и фрагменты монументов — превращает лавку в подобие музея.

Товар Ворвашали постоянно обновляется по мере того, как к нему еженедельно прибывают многочисленные торговцы из Магнимара. Искатели приключений, ищущие волшебные вещицы и прочие принадлежности для своего ремесла, чаще всего находят здесь то, что им нужно.

45 ТРАВНИЦА ХАННА

Хотя Абсталар Зантус (зона 1) делает всё, что в его силах, для помощи больным, помочь всем он не может. Так что в случае небольших болей, болячек и недугов большинство горожан обращается к **ХАННЕ ВЕЛЕРИН** (нейтральная добрая, Ж, эльф, жрец Гозрей 3 / умелец 1). По утрам Ханна бродит по полям, собирая травы и просто наслаждаясь благостью Гозрей. Днём она возвращается в лавку и домой готовить лекарства и принимать пациентов. По иронии судьбы, именно к Ханне приходят прерывать беременность и её же зовут как повитуху; Ханна убеждает всех женщин выносить дитя и советует молодым женщинам использовать экстракт иглицы, чтобы предотвратить нежелательную

беременность, но уж если выбора не остаётся, то она оказывает другие услуги — тайные и скрытные.

46 ВЕРФЬ СЭНДПОИНТА

Южный фасад этого длинного строения открывается на гавань Сэндпоинта, позволяя небольшой армии корабелов, канатчиков и изготовителей парусов работать в одном из четырёх сухих доков прямо на берегу. Верфью владеет семейство Вальдемар, и **БЕЛЬВЕН ВАЛЬДЕМАР** (нейтральный добрый, М, человек, аристократ 1 / умелец 5), старший сын старого Этрама, наблюдает за постоянной работой. Бельвен — красивый мужчина и весьма заманчивый холостяк, но его преданность работе и семье оставляют мало времени на десятки молодых женщин, пытавшихся в последние годы привлечь его внимание.

47 ОСОБНЯК ВАЛЬДЕМАРОВ

Из этого особняка открывается потрясающий вид на Сэндпоинт и гавань внизу, как и подобает дому семьи, сильнее всего связанной с городским кораблестроением и рыболовством. Сама семья остаётся под патриархальным управлением старого **ЭТРАМА ВАЛЬДЕМАРА** (нейтральный добрый, М, человек, аристократ 5 / умелец 2), единственного оставшегося в живых из первоначальных членов торговой лиги Сэндпоинта. Но годы Этрама сочтены, поскольку у старика хроническая болезнь лёгких, которая возвращается, сколько бы семья ни платила за лечение.

48 ОСОБНЯК СКАРНЕТТИ

Скарнетти — самая печально известная аристократическая семья Сэндпоинта, и многие варисийские старожилы не забыли и не простили нападения Аламона Скарнетти на их народ более 40 лет назад, хотя Аламон уже 20 лет как в могиле на кладбище Сэндпоинта. Семья Скарнетти, ныне возглавляемая единственным сыном Аламона **ТИТОМ СКАРНЕТТИ** (принципиальный, нейтральный, М, человек, аристократ 6), владеет мельницей и лесопилкой Сэндпоинта. Их контроль над поставками древесины, в которой нуждаются Вальдемары для производства, частенько используется Скарнетти как средство давления на Вальдемаров. Скарнетти — наиболее традиционная семья Сэндпоинта, цепляющаяся за старинные челийские ценности, давно ставшие пережитком прошлого.

49 ОСОБНЯК КАЙДЗИЦУ

Это самый маленький особняк из принадлежащих четырём знатым семьям Сэндпоинта, но Кайдзицу, вероятно, самая богатая в городе семья. То, что этот особняк уступает по величине и внушительности остальным, с лихвой компенсируется экзотической обстановкой внутри. **ЛОНДЗИКУ КАЙДЗИЦУ** (принципиальный, нейтральный, аристократ 3 / умелец 2) продолжил отцовское стекольное дело, которым гордилась семья, и стекольная мастерская Сэндпоинта, вероятно, самое процветающее предприятие города, продукцию которого поставляют даже в Корвосу. Достижения Лондзику выглядят ещё более внушительными, если учесть, что его семья — самые недавние аристократы Сэндпоинта, уцелевшие члены семьи, изгнанной из Минкая, которые бежали через Корону мира по неизвестной причине. Лондзику родился в Магнимаре и никогда не бывал на родине, но хранит воспоминания о её чудесах, которые знает лишь по рассказам давно умерших родителей. Но несмотря на все свои успехи, Лондзику оказался плохим отцом. Его старший сын Цуто, кроме того, что стал доказательством связи его жены с каким-то эльфом, несколько лет назад покинул эти места после ссоры, в ходе которой Лондзику ударил сына тростью. Его старшая дочь Амейко опозорила его, не только подавшись в искатели приключений, но ещё и открыв таверну «Ржавый дракон» — совсем не женское занятие, говорит он каждому, кто готов его слушать. Конечно, те, кто знает Лондзику, понимают, что настоящая его проблема — вспыльчивость.

50 ОСОБНЯК ДЕВЕРИНОВ

Деверины, живущие в самом большом особняке, традиционно сохраняют ведущие роли в Сэндпоинте. Старый Амос Деверин 23 года прослужил первым

мэром Сэндпоинта, а его сын Фенхус сменил его. Оба Деверина погибли в результате несчастных случаев (Амоса затоптала вырвавшаяся лошадь на Фестивальной улице, а Фенхус погиб от укуса змеи во время охоты на кабана), оставив младшую дочь Амоса наследницей всего состояния семьи и вероятным кандидатом в мэры. **КЕНДРА ДЕВЕРИН** (нейтральная добрая, Ж, человек, аристократ 4 / умелец 3) поначалу не хотела занимать этот пост, но после того, как её кандидатуру выдвинул близкий друг, Касп Авертин, она одержала блестящую победу на выборах, отчасти потому, что её главным противником был Тит Скарнетти, который вообще на эту роль не годился. Некоторое время ходили слухи, что они с Каспом поженятся, но смерть Каспа от руки Мясоруба прекратила их.

Кендра сейчас отошла от потрясения, но забросила все мысли о личном счастье ради политики. Она делит особняк с большой семьёй брата, и хотя её невестка Вана постоянно ноет по поводу более обширного и роскошного дома, пока Кендре удаётся утихомиривать её.



ОКРЕСТНОСТИ

На стр. 402 вы найдёте карту сельской местности и пустошей, непосредственно прилегающих к Сэндпоинту. В главе 1 персонажи отправляются на остров Чертополоха и охотятся на кабана в Клешином лесу, а действие значительной части главы 2 происходит вне города и вдоль Забытого побережья. Но это всего лишь некоторые из многочисленных мест приключений, расположенных в пределах нескольких часов ходьбы от Сэндпоинта. Остальная часть этого приложения описывает несколько различных точек в окрестностях Сэндпоинта, кроме тех, что подробно рассмотрены в главах 1 и 2 этой книги.

БИСТОНОВ ПРУД: названный в честь чудаковатого варисийского друида, который прожил всю жизнь на западном берегу, этот пруд лежит у впадения Горностаева ручья в реку Турандарок. Гоблины Замшелого леса часто рыбачат на его восточном берегу, и развально, в которой некогда жил Бистон, все ещё стоит на западном берегу. Говорят, в ней появляется дух покойного друида.

БОЛОТО ПРОСОЛЕННЫХ ПНЕЙ: эта заросшая спутанными кустами и травами болотистая местность кишит гигантскими насекомыми, гоблинами и прочими неприятными тварями. Болото в результате относительно не исследовано, хотя и находится близко к оживлённому тракту Забытого побережья.

ВЕРШИНЫ: к востоку от Плоскогогорья дьявола находятся три группы каменных холмов, все вместе называемые Вершинами. Они названы в честь трёх искателей приключений, которые исследовали много



ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
ПРОДОЛЖЕНИЕ
КАМПАНИИ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
СЭНДПОИНТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
МАГНИМАР

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ЧЕРЕПАШИЙ ПАРОМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 5:
ЗИН-ШАЛАСТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 6:
БЕСТИАРИЙ

ПРИЛОЖЕНИЕ 7:
НОВЫЕ ПРАВИЛА

ПРИЛОЖЕНИЕ 8:
МАГИЧЕСКИЕ
ПРЕДМЕТЫ

ПРИЛОЖЕНИЕ 9:
ГЛОССАРИЙ

ОКРЕСТНОСТИ СЭНДПОИНТА



закоулков, пещер и старых варисийских гробниц ещё до основания Сэндпоинта. В Вершинах есть ещё немало тайн, ждущих искателей приключений.

ВОРОНЫ ГНЕЗДОВИЩА: эта зубчатая гряда холмов тут и там украшена одинокими рощами эвкалиптов и сосен. Тут мало кто живёт, кроме относительно безобидных диких животных.

ГНИЛОЙ ЗАЛИВ: этот мелкий залив славится своими кораблекрушениями. Десятки отмелей и других скрытых опасностей таятся здесь, и на мелях из-под воды торчат мачты злополучных кораблей. Воды залива кишат илохватами, гигантскими крабами и прочими мелководными хищниками и падальщиками.

ДРАКОНЯ ЧАША: этот остров в форме чаши — всего лишь ряд каменных гребней, окружающих небольшое озеро. В здешних пещерах гнездятся виверны, и ходят слухи, что сюда раз или два в год прилетает чёрный дракон, но непонятно зачем.

ЗАМШЕЛЫЙ ЛЕС: Замшелый лес издавна был населён гоблинами, и племя Замшелого леса доныне самое многочисленное из местных гоблинских племён. Отчасти гоблины Замшелого леса обязаны настырностью вожаку, Большому Гугмуту, который утверждает, что он сын хобгоблинши и дикого вепря. Племена Замшелого леса многочисленны и грызутся между собой, споря, какой из богов-героев гоблинов (или сама Ламашту) лучший, что привело к большому числу гоблинских смертей в Замшелом лесу, чем все приключения и неудачи, вместе взятые. Деревья Замшелого леса больше других, по большей части это секвойи, отчего

подлеска тут куда меньше, чем в сильно заросшем Крапивном лесу на севере.

ЗАТОЧНЫЙ ЛЕС: этот лесок из эвкалиптов и сосен довольно невелик. Гоблины племени семизубов считают его своей территорией.

КЛЕЩИНЫЙ ЛЕС: хотя здесь попадаются гигантские клещи, главными обитателями этого длинного узкого леса из сосен, елей и секвой являются кабаны. В результате здесь любят охотиться богатые жители Сэндпоинта.

КОЛОДЕЦ ЖЕЛАНИЙ: один из не столь известных тасилонских памятников региона, эта достопримечательность представляет собой круглую башню всего в 30 футов высотой, которая уходит колодецем вглубь на 100 футов, заканчиваясь глубоким прудом. В затопленных пещерах внизу водятся всевозможные твари, включая маленькое племя вылюдков и более крупное безликих охотников.

КОСТЁР: древние варисийцы использовали этот мыс для многих ритуалов, включая ежегодный Бабочкин день, но после основания Сэндпоинта мыс не использовался.

КРАПИВНЫЙ ЛЕС: к северу от Замшелого леса лежит Крапивный лес, пугающе заросший. Если деревья Замшелого леса высоки и величественны, те, что растут в Крапивном лесу к северу от тракта Забытого побережья, ниже, и подлесок здесь состоит из крапивы и колючего кустарника.

ЛЕС ИГАНА: эта небольшая роща растёт вдоль подветренного края Пепельного холма. Эти густые заросли

сосен принадлежали местному чудаку по имени Иган, который не разрешал расчищать землю под пашню. Его хижина прячется где-то в лесах. Хотя Иган давно умер, гигантские пауки, кишачие в его любимом лесу, очень даже живы.

ЛЕЧЕБНИЦА ХЕЙБА: эта зона полностью описана в главе 2.

МОГИЛЫ БЕДНОТЫ: до основания Сэндпоинта варисийцы часто посещали здешний берег — одно из их традиционных мест захоронений в регионе. Когда началось строительство Сэндпоинта, сюда пошёл большой приток бедных и отчаявшихся работников из Магнимара, надеявшихся поселиться в новом городе в качестве вознаграждения за строительство; тех, кто умер во время строительства, хоронили здесь. Сегодня их тела исчезли, сожранные упырями, расплывшимися в лабиринте нор под землёй в здешних местах.

ОСОБНЯК ФОКСГЛАВОВ: эта зона описана в главе 2.

ОСТРОВ ЧЕРТОПОЛОХА: эта зона подробно описана в главе 1.

ПЕПЕЛЬНЫЙ ХОЛМ: это меньший из двух известковых обрывов в округе, называемый Пепельным холмом. В отличие от Плоскогорья дьявола, Пепельный холм относительно безопасен — единственная опасность, которую может здесь встретить исследователь, это стаи кровососов или необычайно агрессивного воронья.

ПЛОСКОГОРЬЕ ДЬЯВОЛА: края Плоскогорья дьявола — излюбленное место птицехрустов, маленького племени относительно мирных гоблинов, живущих в многочисленных пещерах вдоль западного края плоскогорья. Глубже, по слухам, есть место, где живут багберы-дьяволопоклонники, избегающие дневного света, но выходящие по ночам из пещер, чтобы зажигать костры.

ПРИЮТ ГРАББЕРА: приют Граббера — недоброй славы источник кораблекрушений. Это небольшой уединённый островок, на котором в деревушке живёт с десятков семей рыбаков, которые не слишком любят гостей. Горожане Сэндпоинта полагают, что на острове живут прокажённые, призраки или ещё что похуже. В последнее время оттуда приходило мало вестей; поскольку между деревушкой и Сэндпоинтом дружбы нет, никто пока не ездил туда проверить, не случилось ли чего, — несмотря на то, что проходившие мимо корабли видели странно большие стаи падальщиков поблизости.

ПУСТОШИ: три пустоши, занимающие большую часть внутренних окрестностей города, состоят из скудной каменистой земли. Самая северная — Пепельная пустошь, полоска низинной земли, постепенно поднимающаяся к Старухиному прыжку. С дальней стороны Болота просоленных пней от Пепельной пустоши лежит Белёная пустошь, более высокая полоса земли, о которой говорят, что под ней водятся упыри. Пустошь Шепчущего леса — самая большая из трёх, лежит к юго-востоку и часто затянута туманом даже

днём. Здесь охотятся гоблиновы собаки, волки, варги и более страшные твари, часто заходящие на север, чтобы жрать скот с соседних ферм.

СТАРУХИН ПРЫЖОК: старинное варисийское предание рассказывает о юной Беванаке, которая нашла у себя седой волос и пошла к старой ведьме за эликсиром красоты. Ведьма дала ей зелье, но предупредила, что действие его продлится, лишь пока она не влюбится. Много лет Беванака жила одинокой красавицей, пока её одиночество не стало тяготить её так, что она влюбилась в молодого человека. Понадеявшись на верность любимого, Беванака открылась любви и постарела в мгновение ока. Увы, она ошиблась. Испугавшись её мгновенной старости, любимый отверг её. В порыве отчаяния Беванака бросилась с утёса. С тех пор этот утёс стал излюбленным местом молодых влюблённых, где они клянутся в любви. Также отсюда любят прыгать самоубийцы.

ТРИ БАКЛАНА: из волн здесь торчат три морских столбчатых утёса, поддерживая миниатюрные леса эвкалиптов и кипарисов. В этих деревьях живёт маленькая группа гарпий, но эти твари не лезут на сушу, разве что порой досаждают местным гоблинам.

ФЕРМЕРСКИЕ ЗЕМЛИ: сельская местность к югу от Сэндпоинта относительно безопасна, но у фермеров всегда есть проблемы с местным зверьём или различными напастями, особенно гоблинами и козьяками. Паре-тройке ферм всегда нужна помощь — разобраться с хищниками или злобными вредными тварями.

ШЕПЧУЩИЙ ЛЕС: только северный выступ этого большого леса врезается в окрестности Сэндпоинта. Шепчущий лес тянется вдоль большей части Забытого побережья, его высокие секвойи — скромное свидетельство красоты природы. Рассказы о скрытых в нём тассилонских руинах Шаласта и Бакраха часто привлекают сюда искателей приключений, но большинство их становятся жертвами волков, багберов и головорезов, которые поджидают чужаков.

ЯМА: самым зловещим местом Плоскогорья дьявола является тёмная круглая дыра где-то в его центре. Сверху до Ямы можно добраться только при помощи полёта или сквозь лабиринт трещин в поверхности плоскогорья, в то время как внизу от Ямы отходят многочисленные пещеры, связанные с подземными логовами в глубине земли. Таким образом, Яма является центром «малого Тёмноземья» под регионом. Это круглая шахта, напоминающая колодец, почти в сто футов в поперечнике, с внутренними стенами, пересечёнными выступами и верёвочными лестницами, уходящими вниз, в затянута туманом глубины. Многочисленные входы в пещеры на этих выступах ведут в комплексы внутри плато — здесь можно столкнуться с гоблинскими племенами, гремлинами, мрачными логовами дерро и тёмного народа, а также выводками троглодитов. В самой глубине Ямы находится древний храм Кабрири (демонического владыки упырей) и логово печально известного Сэндпоинтского дьявола.



ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
ПРОДОЛЖЕНИЕ
КАМПАНИИ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
СЭНДПОИНТ

КАРТА ВТОРАЯ:
ОКРЕСТНОСТИ
СЭНДПОИНТА

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
МАГНИМАР

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ЧЕРЕПАШИЙ ПАРОМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 5:
ЗИН-ШАЛАСТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 6:
БЕСТИАРИЙ

ПРИЛОЖЕНИЕ 7:
НОВЫЕ ПРАВИЛА

ПРИЛОЖЕНИЕ 8:
МАГИЧЕСКИЕ
ПРЕДМЕТЫ

ПРИЛОЖЕНИЕ 9:
ГЛОССАРИЙ

ПРИЛОЖЕНИЕ 3: МАГНИМАР

МАГНИМАР ПОСТОЯННО СТРЕМИТСЯ ПЕРЕШЕГОЛЯТЬ ПО ЗНАЧИМОСТИ И ВЕЛИЧИЮ ДРЕВНИЕ ПАМЯТНИКИ, УСЕИВАЮЩИЕ ВАРИСИЮ. ЭТО ГОРОД БОЛЬШИХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ, СОЦИАЛЬНОГО НАПРЯЖЕНИЯ И ХОЛОДНОЙ КРАСОТЫ. ОТ НЕГО ВЕЕТ ВЕЛИЧИЕМ ЮЖНОЙ СТОЛИЦЫ, ЧТО ПЫТАЕТСЯ ВОЗВЫСИТЬСЯ НАД СВОИМ ПОСТЫДНЫМ НАЧАЛОМ КАК МЕСТА ССЫЛКИ ИЗГОВЕЗ ИЗ КОРВОСЫ. МАГНИМАР СТРЕМИТСЯ СТАТЬ МАЯКОМ КУЛЬТУРЫ И СВОБОДЫ В СУРОВЫХ ЗЕМЛЯХ. НО ЕГО ВЫСОКИЕ МОНУМЕНТЫ И КРИКЛИВЫЕ АРХИТЕКТУРНЫЕ ФОРМЫ — ВСЕГО ЛИШЬ ПРИКРЫТИЕ ДЛЯ ПОДКОВЁРНЫХ ИГР ПРАВИТЕЛЬСТВА И ОТЧАЯННОЙ НУЖДЫ НАСЕЛЕНИЯ В ГЕРОЯХ.



Информация, представленная на следующих страницах, даёт всего лишь краткое представление о Магнимаре. Во время прохождения «Возвращения рунных властителей» герои ненадолго задерживаются в так называемом Городе Памятников, но возможностей для приключений в Магнимаре гораздо больше. Если ваша группа желает провести в этом городе несколько больше времени, вам следует обратиться к *Pathfinder Campaign Setting: Magnimar: City of Monuments* за дополнительной информацией.

МАГНИМАР, ГОРОД ПАМЯТНИКОВ

Нейтральный большой город.

Коррупция +2; **Преступность** +2; **Экономика** +5; **Законопослушность** +2; **Знания** +6; **Общество** +1.

Свойства: университетский, процветающий, жители любят слухи, стратегическое положение, туристическая достопримечательность.

Опасность: +10.

ДЕМОГРАФИЯ

Форма правления: автократия (лорд-мэр).

Население: 16 428 (13 307 людей, 821 полурослик, 659 дварфов, 655 эльфов, 493 гнома, 166 полуэльфов, 164 полуорка, 163 прочих).

ИЗВЕСТНЫЕ ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Хальдмир Гробарас (нейтральный, М, человек, аристократ 9), лорд-мэр; **Веррин Кейтейл** (нейтральная добрая, Ж, эльф, аристократ 3 / волшебник 6), представительница Совета приставов; **Бейл Арджентайн** (принципиальный нейтральный, М, человек, аристократ 6 / воин 3), лорд-юстиций; **Ремерия Каллинова** (хаотичная добрая, Ж, человек, умелец 4 / плут 2), председатель Варисийского совета; **Сабрийя Кальмеральм** (хаотичная нейтральная, Ж, человек, плут 12), де-факто управляющая Парусным базаром.

РЫНОК

Базовое богатство: 12 800 зм; **Ограничение на покупку:** 75 000 зм; **Сотворение заклинаний:** 8 круп.

Предметы малой силы: 4d4; **Предметы средней силы:** 3d4; **Предметы великой силы:** 2d4.

ГОРОД ПАМЯТНИКОВ

Черепичные крыши и мраморные улицы Магнимара простираются от основания Моста Ярости — чудо-

вишно громадных древних руин — до западного берега реки Йондабакари. Крутой обрыв Морской Скол пересекает сердце города, разделяя Магнимар на две основных части: Вершину над обрывом и Берег внизу.

Будучи вторым по величине городом Варисии, Магнимар ведёт неприкрытую финансовую и информационную войну с Корвосой на востоке. Оба города-государства борются за вассальные поселения, природные ресурсы и торговлю с космополитическим югом. В постоянном стремлении превзойти Корвосу Магнимар открыл врата и гавань для всех, привлекая торговцев в Варисию без безумных налогов и жёстких правил Корвосы, но обеспечивая большую безопасность, чем пиратские бухты вроде Ридлпорта.

Сегодня в Магнимаре проживает более 16 000 обитателей, причём большинство населения составляют люди челийского происхождения, хотя всё больше становится и варисийцев. Шоанти здесь считают неотёсанными грубиянами и им зачастую не доверяют. В Магнимаре также большое по численности мигрирующее население: тысячи постоянных торговцев из далёких стран. У многих из этих купцов, послов и искателей приключений здесь есть дома, в которых они живут, когда приезжают в город, а в остальное время дома стоят пустыми.

ЖИЗНЬ В МАГНИМАРЕ

С момента установления официальной власти в 4608-м от О. А. Магнимар возглавляют две политические силы: Совет приставов и Кабинет лорд-мэра. Когда город был основан, это эгалитарное устройство должно было сделать так, чтобы никто в городском управлении не захватил слишком много власти. Однако спустя чуть больше сотни лет эти благородные устремления потонули в бюрократизме, бумажной волоките и амбициях представителей власти. Безусловно, самой мощной политической фигурой Магнимара является лорд-мэр Хальдмир Гробарас — пугающий корыстолюбивый политикан, которого более заботит собственный комфорт, чем благополучие незащищённых слоёв населения, о котором он слышит. Много лет управляя Магнимаром, Гробарас без энтузиазма улаживает непосредственные проблемы города, с безразличием разбираясь с делами, относящимися к распределению городских финансов,

МАГНИМАР

0 1000 2000
ФУТЫ



ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
ПРОДОЛЖЕНИЕ
КАМПАНИИ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
СЭНДПОИНТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
МАГНИМАР

КАРТА ТРЕТЬЯ:
МАГНИМАР

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ЧЕРЕПАШИИ ПАРОМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 5:
ЗИН-ШАЛАСТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 6:
БЕСТИАРИЙ

ПРИЛОЖЕНИЕ 7:
НОВЫЕ ПРАВИЛА

ПРИЛОЖЕНИЕ 8:
МАГИЧЕСКИЕ
ПРЕДМЕТЫ

ПРИЛОЖЕНИЕ 9:
ГЛОССАРИЙ

Приложения

405

использованию городской стражи и проблемам бесчисленных групп населения, всегда охотно принимая взятки и дорогие подарки. Хотя его приверженность последней челийской моде и многослойный подбородок делают самодовольное пижонство совершенно неприкрытым, он красноречив, а богатство позволяет ему потакать любой прихоти. Хотя положение заставляет его следовать установлениям Совета приставов, он часто игнорирует их, поскольку его больше интересует эффективность исполнения его собственных приказов.

Третьей политической силой города является Варисийский совет. Он был создан по требованию городских старейшин более 80 лет назад и обеспечивает невмешательство магнимарского правительства в права и традиции коренных обитателей Варисии — в том числе и шоанти, — живущих тесными анклавами и временными сообществами в палатках и фургонах по всему городу.

Поскольку город построили те, кто не желал жить под игом тирании, в Магнимаре сравнительно мало законов. Из казарм в Арвенсоре — высокой крепости, в которой расположилась небольшая армия Магнимара, — городская стража выходит дозором по городу, хотя по приказу лорда-мэра Гробараса они уделяют большее внимание богатым районам Вершины. Когда никак не решить, какой закон применить, или когда стража не может свершить правосудие, спор выносится на рассмотрение почтенного Суда юстициев. Тринадцать юстициев, возглавляемых **ЛОРДОМ-ЮСТИЦИЕМ БЕЙЛОМ АРДЖЕН-ТАЙНОМ** (принципиальный нейтральный, М, человек, аристократ 6 / воин 3), служат в высшем суде города, который улаживает споры и решает вопросы виновности и невиновности.

В Магнимаре действуют многочисленные преступные элементы. Старейшее из этих обществ, Ночные ползуны, считают себя царями городского криминального мира. Варисийские бандиты, известные как Скарни, также многочисленны в Магнимаре, причём каждая их группа берёт себе прозвище вроде Змеюк, Девочек с Башни или Отжимателей с Прачечной, в зависимости от специализации и «охотничьей территории». **ДЖАСТЕР ФРАЛЛИНО** (хаотичный злой, М, человек, воин 5 / плут 4), пожилой безжалостный головорез со шрамами на шее, возглавляет самую большую и самую влиятельную группу — Висельников. Он живёт в фургоне почти под окнами дворца лорда-мэра Гробараса, «Сада непокорства».

Пытаясь поднять статус города выше разросшегося торгового поселения, местное правительство многое сделало для развития образования и искусств. Большая часть финансирования просвещения в городе поступает в Архив основателей и Музей веков. Эти два грандиозных строения находятся прямо к северу от Зала приставов и вмещают исторические реликвии, находки и частные коллекции некоторых самых уважаемых жителей города.

Кроме этих дворцов науки, в Магнимаре также есть несколько уважаемых — и не столь уважаемых — домов искусства. Хотя «Триодея» на Вершине даёт самые грандиозные представления в Западной Варисии, самым популярным общественным заведением является Змеинный ипподром. Это самое большое здание в городе. Там проводятся десятиборья, скачки и собачьи бега, магические и цирковые представления и, в редких случаях, разыгрываются небольшие морские сражения и постановочные гладиаторские бои.

Будучи прежде всего торговым городом, Магнимар обязан процветанием бесчисленным зарубежным торговцам, которые с готовностью пользуются его безопасной свободной гаванью. Поскольку пошлины на стоянку

в порту и импортные товары не налагаются, город привлекает деловых людей со всех сторон света и делает доступными варисийские товары. В результате несколько наиболее привилегированных торговых компаний, купеческих семей и компаний-судовладельцев постоянно ведут в городе дела и даже имеют постоянные представительства и частные верфи.

Магнимар не запрещает исповедание каких-либо религий, пока их представители не устраивают религиозных распри и не нарушают городских законов. По всему городу в храмах Абадара, Калистрии, Иомедэй и Фаразмы собирается много прихожан, а Дезна очень популярна среди варисийского населения. Традиции и местные легенды, окутывающие Арвенсор, также привлекали сюда несколько культов небесных таинств, практикующих странные ритуалы, скрытые от чужих глаз. Также известно, что в городе существуют собрания, посвящённые нескольким светозарным владыкам.

И, конечно же, здесь есть Мост Ярости. Огромный базальтовый мост, возвышающийся над побережьем Магнимара. Увидеть его можно за много миль с моря. Выдаваясь с выступающего основания на Морском Сколе, этот Мост Великанов, как его иногда называют, нависает над городом на высоте более 300 футов, отчего участок под ним называли Подмостьем. Мост Ярости издавна был предметом восхищения, источником



ХАЛЬДМИР
ГРОБАРАС





тайн и неудач. Хотя основатели города выбрали расположение для него в первую очередь из-за естественной гавани и близости реки Йондабакари, древние обломки Моста Ярости, некогда усеивавшие берег, стали дополнительным источником строительных материалов для молодого города. Сегодня у многих из старейших и наиболее красивых домов Магнимара фундамент, опоры и статуи сделаны из базальта Моста Ярости.

РАЙОНЫ МАГНИМАРА

В Магнимаре около двух десятков малых кварталов, границы которых со временем меняются. А вот у девяти крупных районов города устоявшиеся и давно известные границы. Эти девять районов перечислены ниже.

АЛЕБАСТРОВЫЙ КВАРТАЛ: место, где живут многие утонченные и богатые аристократы города. Над крышами Алебастрового квартала возвышаются башни форта Индрос и Змеиный ипподром (крупнейшая городская арена для публичных мероприятий).

ДОКИ: этот торговый район Магнимара также вмещает и крупнейший вольный рынок в Варисии — Парусный базар, обширный район зданий и улиц, которым управляет так называемая принцесса рынка Магнимара, Сабрийя Кальмеральм.

ЗАМКОВЫЙ КАМЕНЬ: район, известный как Замковый камень, довольно спокойный и тихий — здесь по большей части расположены жилые дома, а также находится большинство крупных городских храмов (включая храмы Дезны, Калистрии, Эрастила и Фаразмы).

МАЯЧНЫЙ МЫС: на выдающемся в море Маячном мысу расположены многие магнимарские предприятия (кораблестроительные и рыболовные), а также городские военные верфи. Однако чем дальше

отходишь от берега, тем глубже погружаешься в лабиринт трущоб в сердце Маячного мыса — нищий район, известный как Рваньё.

НАОС: большинство представителей высшего класса Варисии живут здесь, в элегантных каменных городских домах и небольших виллах. Над этим районом возвышается самое высокое здание Магнимара, Арвенсор, а также здесь находится самый крупный храм в Магнимаре, собор Абадара.

НИЖНИЙ СКОЛ: развлекательный район, «оживающий» только после заката. Здесь гость может найти развлечение в многочисленных игорных домах, тавернах, борделях, театрах и прочих заведениях.

ОРДЕЛЛИЯ: это скорее пригород, а не район Магнимара. Орделлию также называют Кварталом иностранцев. Именно здесь живёт большинство нелюдей-граждан Магнимара, вместе с другими гостями из разных стран со всего Внутреннего моря.

ПОДМОСТЬЕ: этот район, больше известный как «Тени», — самые опасные магнимарские трущобы. Приютившийся в постоянной тени под Мостом Ярости, этот район является укромной гаванью для преступников, контрабандистов и даже нескольких чудовищных хищников.

СТОЛИЧНЫЙ РАЙОН: в Столичном районе, что является, пожалуй, самым крупным, расположено большинство правительственных зданий города, включая Зал приставов и Управление мостовых. В этом районе, где дома построены из красивого камня, также есть несколько достопримечательностей — например, Големские мастерские (школа и производство, занимающиеся созданием конструкций) и пёстрое собрание всяких тварей в зверинце лорд-мэра.

ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ЧЕРЕПАШИЙ ПАРОМ

ЧЕРЕПАШИЙ ПАРОМ — ДЕРЕВУШКА, ПРИЮТИВШАЯСЯ НА ДОЖДЛИВОМ СЕВЕРНОМ БЕРЕГУ ГЛИНИСТОГО ОЗЕРА. ТРИ ПАРОМА, ИЗГОТОВЛЕННЫХ ИЗ ПАНЦИРЕЙ ГИГАНТСКИХ ЧЕРЕПАХ, УБИТЫХ АУТЕКОМ ЛАВЕНДИ. ОДНИМ ИЗ ОСНОВАТЕЛЕЙ ДЕРЕВНИ, СДЕЛАЛИ ЧЕРЕПАШИЙ ПАРОМ ЦЕНТРАЛЬНЫМ ТОРГОВЫМ УЗЛОМ РЕГИОНА. НАХОДЯСЬ ПРИМЕРНО В 80 МИЛЯХ ОТ ИЛСУРИАНА, СЛЕДУЮЩЕГО ГОРОДКА ТАКИХ ЖЕ РАЗМЕРОВ, ЧЕРЕПАШИЙ ПАРОМ НОМИНАЛЬНО БЫЛ ПОД УПРАВЛЕНИЕМ МАГНИМАРА 45 ЛЕТ, НА ЧТО ЖИТЕЛИ ПОСЕЛЕНИЯ СОГЛАСИЛИСЬ В ОБМЕН НА ЗАЩИТУ ОТ МЕСТНЫХ ОГРОВ И ПОЛУОГРОВ.

Черепаший Паром во многом сохраняет независимость, поскольку официальные лица из Магнимара редко его посещают из-за отдалённого местоположения. Нынешний мэр Черепашьего Парома, пожилой жрец Эрастила Мэлин Шрид, — человек бескорыстный, превративший местный храм в приют для путешественников и госпиталь, в котором лечит больных жителей. В Черепашьем Пароме также есть лавка (магазин Черепашьего Парома), гостиница («Черепаший Зал»), таверна («Вверх килем») и кузня («Металлические изделия Сталезуба»). Большинство других зданий городка — дома фермеров, охотников, рыбаков и звероловов, и мало кто из них заезжал на юг дальше Илсуриана.

Для жителей Черепашьего Парома приезд персонажей в здешние края стал бы большим событием, даже будь погода не такой зловещей... или при наличии вестей из форта Ранник!

ЧЕРЕПАШИЙ ПАРОМ, ВАРИСИЙСКАЯ ДЕРЕВНЯ

Принципиальная нейтральная деревня.

Коррупция -1; Преступность -2; Экономика +0;

Законопослушность +1; Знания +0; Общество -1.

Качества: изолированный, стратегическое положение.

Опасность: +0.

ДЕМОГРАФИЯ

Форма правления: автократия (мэр).

Население: 430 [391 человек, 22 гнома, 17 полуросликов].

ИЗВЕСТНЫЕ ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Мэлин Шрид (принципиальный добрый, М, гарунди, жрец Эрастила 5), мэр и жрец.

РЫНОК

Базовое богатство: 550 зм; Ограничение на покупку:

2 500 зм; Сотворение заклинаний: 3 круг.

Предметы малой силы: 2d4; Предметы средней силы:

1d4; Предметы великой силы: —.

ПРИБЫТИЕ В ЧЕРЕПАШИЙ ПАРОМ

Местные жители достаточно дружелюбны к гостям, хотя многие из них кажутся беспокойными и суетливыми, быстро запирают двери и часто слишком нервно реагируют на лай собак или другие внезапные звуки. Это лишь частично вызвано началом зимних дождей, и персонажи скоро поймут, что тревоги Магнимара по поводу форта Ранник отнюдь не напрасны.

Если спросить любого жителя деревни о форте, он подтверждает, что от Чёрных стрел уже несколько недель нет вестей. Обычно один-другой следопыт заезжал в деревню за припасами, новостями или развлечениями каждые несколько дней, но с началом сильных дождей несколько недель назад никто о них ничего не слышал. Кроме того, леса вокруг (особенно лес Кригов) стали куда опаснее. Дикая зверь — медведи, огнешкурные кугуары и кабаны — стали всё чаще появляться по окраинам леса, и некоторые охотники и звероловы Черепашьего Парома уверены, что этих хищников вытеснили из леса местные твари вроде огров, троллей или чего ещё похуже. На этой неделе на север отправился патруль, чтобы попытаться связаться с фортом Ранник, но он так и не вернулся.

ЖИЗНЬ В ЧЕРЕПАШЬЕМ ПАРОМЕ

Деревушка Черепаший паром переживает не лучшие времена к тому моменту, когда персонажи прибывают туда в начале главы 3. Рано начались дожди, ухудшая и так невесёлое настроение населения из-за неполадок в регионе. Много месяцев уже пропадает скот, а недавно участились пропажи охотников и звероловов. В городке всего 430 жителей, каждая потеря ощущается болезненно, но самая большая трагедия — это затопление баржи развлечений «Парадиз» и гибель почти двадцати человек. То, что только половина находившихся на борту были местными, не слишком притупляет боль.

Когда «Парадиз» был открыт, мнения по поводу так называемой «баржи развлечений» в Черепашьем Пароме резко разделились — одни тайно радовались появлению игорного дома и лучшей в городе таверны, другие считали её угрозой бизнесу и морали. Владелец баржи, красивая рыжеволосая женщина по имени Лукреция, также возбуждала своим присутствием похожие споры между теми, кто был очарован её красотой, и теми, кого она пугала. По иронии судьбы, к гибели баржи все отнеслись одинаково — люди Черепашьего парома вспоминают Лукрецию с теплотой и печалью, возможно слишком поздно осознав, что деревня получала от «Парадиза» неплохой дополнительный доход. Эта трагедия произошла не так давно (Лукреция затопила баржу меньше чем через неделю после захвата форта Ранник ограми — где-то за месяц



до приезда персонажей в Черепаший Паром), так что она по-прежнему у всех на устах, а некоторые оплакивают погибших близких. Баржа затонула примерно в полночь, пока свободно плавала по глади Глинистого озера. Выживших не было — на самом деле, если бы один охотник, возвращавшийся домой, не заметил бы, как огни баржи мерцают на озере и гаснут один за другим, пока та тонет, никто ничего и не обнаружил бы до утра. После трагедии начались поиски. Местные пытались нырять к обломкам в поисках тел, но всё было попусту из-за глубины в этой зоне и одной особенно злой рыбы (см. обломки «Парадиза» на стр. 413). На той же неделе было расследование одним из чиновников из Илсуриана, правда, проведено оно было кое-как и не дало никаких дополнительных указаний на причину затопления баржи. Если местных спросить об этом расследовании, злые горожане намекают, что следователь хотел спустить дело на тормозах и вернуться домой.

Сегодня половина населения Черепашьего Парома уверена, что баржу затопила какая-то озёрная тварь (Чёрная Магга либо легендарная гигантская

щука Красноглазка), в то время как другая половина подозревает, что «Парадиз» затонул от тяжести собравшихся на борту грехов (почти неприкрыто говоря: «их покарал Эрастил»). Никто в городе не подозревает, что в трагедии виновата Лукреция и что она ещё жива.

Но, несмотря на ливни, странные исчезновения и потерю «Парадиза», больше всего жителей Черепашьего Парома беспокоит молчание форта Ранник. Чёрные стрелы прекрасно охраняли дороги и опушки лесов, которые стали относительно безопасными для путников и охотников, но последние несколько недель следопытов не видели ни в городе, ни в окрестностях. Как правило, официальная делегация следопытов из форта Ранник навещала Черепаший Паром раз в неделю, не считая личных приездов в свободное от службы время, так что, когда две недели от следопытов не было ни слуху ни духу, в форт отправили гонцов. Никто из них не вернулся. Опасаясь худшего, мэр Шрид послал сообщение в Магнимар с просьбой о помощи. Персонажи должны быть первыми, кто прибудет на зов.

ЧЕРЕПАШИЙ ПАРОМ

РЕКА
ЧЕРЕПОВ



ГЛИНИСТОЕ ОЗЕРО

ОПИСАНИЕ ЧЕРЕПАШЬЕГО ПАРОМА

В Черепашьем Пароме есть девять интересных мест.

1 «ЧЕРЕПАШИЙ ЗАЛ»: поскольку в городе последнее время нет Чёрных стрел, хозяин гостиницы **КЕСТЕН ОРЛАНДИ** (нейтральный, М, человек, умелец 3) находится в особенно дурном настроении из-за падения дохода — если персонажи пытаются снять у него комнаты, он поначалу пробует содрать с них по 5 зм за комнату.

2 «ВВЕРХ КИЛЕМ»: эта таверна принадлежит словоохотливой чете полуросликов, **ЯДСУ** и **БЕРТАНДИ КЕСКЕР** (нейтральные добрые, полурослики, умельцы 2), и её посещают охотники, рыбаки и звероловы. Эти полурослики терпеть не могли «Парадиз», поскольку он лишил их большей части завсегдатаев.

3 ПАРОМ ГЛИНИСТОГО ОЗЕРА: этот паром раз в день ходит до Пендаки на том берегу озера и обратно за приемлемую цену в 2 мм с пассажира.

4 «МЕТАЛЛИЧЕСКИЕ ИЗДЕЛИЯ СТАЛЕЗУБА»: это заведение, названное в честь владельца **СТАЛЕЗУБА ЙОРВЕНИ** (принципиальный нейтральный, М, зрелый, человек, умелец 2 / простолюдин 3), является единственной кузницей в Черепашьем Пароме. Сталезуб уехал из Искгера после того, как хобгоблин ударил его дубиной по лицу, — он выковал себе стальные зубы, чтобы заделать шербатую усмешку.

5 МАГАЗИН ЧЕРЕПАШЬЕГО ПАРОМА: здесь заправляет старая дева по имени **ВЕНДА ЛИНИ** (нейтральная добрая, Ж, зрелая, человек, простолюдин 3). Магазин вполне практичен, но разнообразием товара не блещет.

6 ЦЕРКОВЬ ЭРАСТИЛА: это самое большое здание в деревне, которое служит и как центр религиозной жизни деревни, и как ратуша. Местный пастырь является одновременно духовным и политическим лидером деревни. Именно Мэлин Шрид послал просьбу о помощи в Магнимар, и именно на него указывает большинство местных жителей, когда приезжают персонажи. Мэлин предлагает им бесплатную помощь в качестве заклинателя, пока они в городе (хотя он не против пожертвования во имя Эрастила). Несмотря на его рвение и добрые намерения, Мэлин мало что знает об истинной природе опасности, грозящей Черепашьему Парому, и, к сожалению, у него для персонажей информации не так много — разве что он рекомендует им отправиться на север, посмотреть, что случилось с фортом Ранник.

7 ПАРОМ ЧЕРЕПОВ: этот паром осуществляет переправу через реку Черепов по мере надобности, со стоимостью 1 мм за поездку. Большой колокол на другом берегу реки позволяет вызвать паром, если с запада подходят путешественники.

8 ШКОЛА ЧЕРЕПАШЬЕГО ПАРОМА: этим однокомнатным зданием заведует **ТИЛЛИЯ ХЕНКЕНСОН** (принципиальная нейтральная, Ж, умелец 4), строгая, но привлекательная женщина, которая сумела за последние несколько лет чудесно преобразить местное юное поколение, сменив сварливого старомодного учителя, который утонул в реке при подозрительных обстоятельствах.

9 КЛАДБИЩЕ ЧЕРЕПАШЬЕГО ПАРОМА: здесь много поколений хоронят фермеров, охотников и первооткрывателей. Местные детишки любят рассказывать байки об этом месте, но здесь, на удивление, нет ни призраков, ни духов.

СЛУХИ ЧЕРЕПАШЬЕГО ПАРОМА

Последнее время жители молчаливы и замкнуты, но, если спросить кого-нибудь о новостях, вам расскажут немало слухов! Каждый слух в таблице ниже сопровождается пометкой «правда» или «ложь» — помните, что ложный слух всё равно может сподвигнуть персонажей исследовать зону, важную для приключения, даже если в нём не было ни слова правды.

БРОСОК D12	РЕЗУЛЬТАТ
1	Чёрная Магга, тварь из Сторвальского омута, заплывает и к нам. Подводные туннели связывают омут с Глинистым озером, и она порой приплывает сюда жрать рыбаков! Я уверен, что именно это и случилось с «Парадизом» — Чёрная Магга проглотила и его, и всех этих грязных грешников! (Ложь)
2	Чёрные стрелы уже несколько недель не появлялись. Не назову их приятными ребятами, но они хорошо охраняют леса и холмы от огров и всяких тварей. Надеюсь, с ними ничего не случилось! (Правда)
3	В этом году дожди начались рано. Если они вскоре не прекратятся, у меня весь урожай смоем. Когда в последний раз так лило, у нас было наводнение. Это было лет 40 назад. Оказалось, за всем этим стояла ведьма — она пыталась превратить нас всех в лягушек этими дождями! (Ложь)
4	Недавно люди стали пропадать. И не только те, кто ходит в лес. Рыбаки, путники, те, кто просто вышел на дорогу. Могу поспорить, это Гролы! У них в жилах есть огрочья кровь, а если в тебе огрочья кровь, ты... ну, не всё с тобой в порядке! (Отчасти правда)
5	Слышал я о том, что группу рыбаков из Пендаки сожрала неделю назад Красноглазка. А нечего дуракам связываться с рыбой больше своей лодки! (Ложь)
6	Несколько месяцев назад, перед всеми этими дождями, рассказывали, что охотники, забравшиеся в Буреломную долину, нашли громадные следы. Великанские! Мало нам огров! Если великаны сунутся в долину, надеюсь, что Чёрные стрелы с ними разберутся! (Правда)
7	Все эти дожди — из-за огров Крюковой горы. Наняли дракона или ещё кого, чтобы летал в облаках да нагонял бури! (Ложь)
8	Недавно над озером в Мерцающей долине были странные огни. Их не всегда видно, но порой они бывают перед рассветом, движутся, будто это люди со светильниками танцуют и всё такое. Вот что я скажу — призраки там водятся! (Отчасти правда)
9	Соглашусь, что затопление «Парадиза» — это трагедия. Но знаете что? Туда и дорога, вот что я скажу. Знаю, нехорошо желать другим зла, но я надеюсь, что эта потаскушка Лукреция тоже лежит на дне. Она шлялась по городу с грудью напоказ, всё бедрами виляла на каждом шагу.... Так можно в Корвосе, но мы тут люди почтенные! Неудивительно, что Эрастил покарал весь этот грешный сброд и утопил баржу! (Ложь)
10	Я раз заметил, что у моего дяди какая-то странная татушка на плече, в виде семиконечной звезды. Я спросил его, а он разозлился и велел не совать нос в чужие дела. Дело в том, что я не впервые вижу такую татушку. Много у кого такая. Они их прячут, но, если присмотреться, наверняка можно увидеть их на щиколотке, или руке, или спине тут и тут. Но у меня такой нет. Честное слово! Это греховное дело! (Правда... как минимум относительно распространения татуировок по городу)
11	Плотина на севере, между Сторвальским омутом и рекой Черепов, — место, куда приходят призраки всех утонувших там. Черепа, вырезанные на плотине, позволяют призракам увидеть, как вы приближаетесь! (Ложь)
12	Мне никто не верит, но у главы Чёрных стрел, вроде Бейден его зовут, есть какое-то дело за озером. Я видел, как он уходил и выходил из Серебристых ив, и мои друзья тоже видели. Уверен, что он затевает недоброе. В конце концов, на болотах ничего хорошего не ищи! (Отчасти правда)



ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
ПРОДОЛЖЕНИЕ
КАМПАНИИ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
СЭНДПОИНТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
МАГНИМАР

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ЧЕРЕПАШИЙ ПАРОМ

КАРТА ЧЕТВЕРТАЯ:
ЧЕРЕПАШИЙ ПАРОМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 5:
ЗИН-ШАЛАСТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 6:
БЕСТИАРИЙ

ПРИЛОЖЕНИЕ 7:
НОВЫЕ ПРАВИЛА

ПРИЛОЖЕНИЕ 8:
МАГИЧЕСКИЕ
ПРЕДМЕТЫ

ПРИЛОЖЕНИЕ 9:
ГЛОССАРИЙ



РЕГИОН КРЮКОВОЙ ГОРЫ

Места к югу от Крюковой горы покрыты густыми лесами, озёрами и болотами, известными как Мерцающая долина. Ниже описаны те места, о которых не рассказано в главе 3.

БУРЕЛОМНАЯ ДОЛИНА: в этом сухом ущелье деревьям трудно расти из-за скудной почвы и частых безобразий огров. Недавно эту долину объявил своей собственностью холмовый великан по имени Размус. Будучи более умным и коварным, чем его родня, Размус не пожелал присоединиться к растущей армии Мокмуриана и тайком ушёл на юг от Сторвальских холмов. Придя сюда несколько лет назад, Размус объявил Буреломную долину своими владениями. Будет Размус врагом или невольным союзником персонажей, зависит от вашего желания и самих персонажей.

РАЗМУС

ОПЫТ	КО	ПЗ
9 600	10	139

М, холмовый великан, воин 2 / следопыт 1 («Бестиарий», стр. 44).

Хаотичный нейтральный крупный гуманоид (великан).

Иниц.: -1; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание:** +10.

ЗАЩИТА

КБ: 23, касание 8, врасплох 23 (+6 броня, +9 естественная броня, -1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 139 (13 КЗ; 10d8+3d10+78).

Стойкость: +18, **Реакция:** +4, **Воля:** +6; +1 против ужаса.

Защитные способности: камнелов, храбрость +1.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: +1 громовой камнем +19/+14 (3d6+13 / 19-20 / ×3).

Дистанционная: камень +9 (1d8+12).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Особые атаки: заклятый враг (дварфы +2).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 27, **Лвк:** 8, **Вын:** 23, **Инт:** 10, **Мдр:** 12, **Хар:** 5.

БМА: +10; **МБМ:** +19; **ЗБМ:** 28.

Черты: Жестокий удар, Проньера, Сокрушительный удар, Стальная воля, Стальная воля+, Таран+, Уверенное владение оружием (камнем), Улучшенный критический удар (камнем), Эксперт (Скрытность).

Навыки: Внимание +10, Выживание +17, Изворотливость -3, Скрытность +17.

Языки: великаний, всеобщий.

ОС: выслеживание +1, понимание животных -2.

Снаряжение: нагрудник, +1 громовой камнем, кольцо контрзаклинаний (содержит заклинание подчинение гуманоида).

ВИВЕРНОВЫЕ ГОРЫ: название этой гряды говорит само за себя, и путешественникам советуют держать ухо остро, высматривая прожорливые стаи ядовитых драконоподобных хищников, что питаются дикими козами и ламами.

ГЛИНИСТОЕ ОЗЕРО: улов в Глинистом озере всегда хорош, но рыбаки непременно предостерегают новичков о прожорливых удавах (см. стр. 166), ненасытных гигантских щуках и смертоносных гигантских каймановых черепахах, кишящих у западных берегов озера.

ЛЕС КРИГОВ: эти лесистые края названы в честь огров Крюковой горы, хотя те, кто в нём живет, скорее полуогры, плоды смешения огров с людьми. Эти полуогры, живущие в лесу Кригов, грызутся друг с другом и редко представляют проблему для чужаков. Однако любой, кто заходит слишком глубоко в лес, легко

может попасть к ним на обеденный стол (или хуже), так что местные жители и охотники обходят эти места.

ЛЕС САНОС: хотя гномы очень мало говорят о том, что творится в лесу Санос, ходят слухи, что где-то в его чаще они охраняют врата в Первый мир.

ОБЛОМКИ «ПАРАДИЗА»: «Парадиз» лежит под толщей воды в 40 футов среди густого ила и острых камней. Нырять к обломкам сложно из-за Красноглазки, чрезвычайно злобной гигантской щуки-альбиноса (см. ниже), но если персонажи разберутся со щукой, при обследовании обломков они обнаружат несколько интересных фактов. Во-первых, среди объединенных рыбами скелетов покойников нет никого в шикарном платье Лукреции. Во-вторых, на обшивке баржи видно несколько пробитых отверстий, и доски проломлены скорее изнутри, чем снаружи, то есть повреждение, приведшее к затоплению баржи, было осуществлено изнутри — возможно, нарочно. Лукреция позаботилась о том, чтобы не оставить никаких указаний на то, кем она является и что планировала для баржи.

КРАСНОГЛАЗКА

ОПЫТ	КО	ПЗ
2400	6	73

Нейтральное огромное животное (подводный).

Иници.: +4; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +11.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 8, врасплох 19 (+11 естественная броня, -2 размер).

ПЗ: 73 (7d8+42).

Стойкость +11, **Реакция** +7, **Воля** +5.

АТАКА

Скорость: плавание 60 футов.

В ближнем бою: укус +14 (2d6+15 и захват).

Занимаемое пространство: 15 футов; **Зона досягаемости:** 15 футов.

Особые атаки: проглатывание (2d6+10 дробящего урона, КБ 15, ПЗ 7).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 30, **Лвк:** 10, **Вын:** 23, **Инт:** 1, **Мдр:** 13, **Хар:** 2.

БМА: +5; **МБМ:** +17 (+21 при захвате); **ЗБМ:** 27 (нельзя сбить с ног).

Черты: Молниеносная реакция, Сокрушительный удар, Стальная воля, Улучшенная инициатива.

Навыки: **Внимание** +11, **Плавание** +18.

ПЕНДАКА: этот маленький рыбацкий хутор притулился на каменистом мысу над южными берегами Глинистого озера. Поскольку тут нет ничего примечательного, кроме постоянного двора (он же магазин) «Косоглазая женка», Пендака может похвастаться только чудесными пирогами местного пекаря Олама Кичера.

ПЛЕТЁНАЯ ТРОПА: Плетёная тропа, созданная основателями Унылой лощины в попытке оживить торговлю с гномами леса Санос, является

местным чудом. Эта деревянная дорожка длиной в три мили освещается повешенными на равном расстоянии долго горящими светильниками, и её поскрипывающие перекладыны — единственный сухой путь через Мерцающую долину.

СТАРАЯ САНОССКАЯ ТРОПА: эта узкая, замкнутая лесная тропа уходит далеко в лес Санос, связывая несколько уединённых гномских деревушек в глубине леса. Ходят слухи, что тропинки сами запутываются магическим образом, если идущий по ним хочет причинить зло гномам.

СТОРВАЛЬСКИЙ ОМУТ: всю долину между Железными пиками и Виверновыми горами заполняет Сторвальский омут — обширное озеро, удерживаемое с юга древней дамбой под названием Переправа Черепов.

УГОЛЬНОЕ ОЗЕРО: воды Угольного озера темны от ила и чёрных водорослей. Улов здесь плохой — не от того, что рыбы мало, а из-за злых больших чёрных щук, живущих в нём.

УНЫЛАЯ ЛОЩИНА: Унылая лощина — грязная, стоячая на отшибе деревушка, где живёт примерно 50 охотников и звероловов с семьями. Единственная лавка — Крокодилье гнездо — расположена в центре поселения, и благодаря регулярной торговле с гномами из леса Санос неподалёку здесь можно зачастую купить необычные вещицы.

ЯСЕНИ: хотя у многих лесов в Варисии дурная репутация, Ясени — просто легендарный лес. Кажется, у всех на сотню миль в округе есть родственник, или друг, или друг друга, который лично встречался с привидением, вервольфом или другой тварью на сумрачных границах леса.



РАЗМУС

ПРИЛОЖЕНИЕ 5: ЗИН-ШАЛАСТ

ОБШИРНАЯ ТАССИЛОНСКАЯ ИМПЕРИЯ ЖИЛА БЛАГОДАРЯ ЗАВОЕВАНИЯМ И СЛОЖНОЙ РУННОЙ МАГИИ. ОНА ВКЛЮЧАЛА В СЕБЯ РАЗЛИЧНЫЕ ФОРМЫ КРОВАВЫХ ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЙ, ПРИМЕНЕНИЕ ВОЛШЕБНЫХ ПЕЧАТЕЙ И ИСКРИВЛЕНИЕ ПРОСТРАНСТВА, А ТАКЖЕ ФОРМИРОВАЛА ХАРАКТЕР ПРАВИТЕЛЕЙ ИМПЕРИИ. БЕЗ РУННОЙ МАГИИ И ПОРАБОЩЕНИЯ РУННЫХ ВЕЛИКАНОВ ТАССИЛОНСКИЕ ЛЕГИОНЫ НИКОГДА НЕ ЗАВОЕВАЛИ БЫ ОБШИРНЫЕ ЗЕМЛИ. С НЕЙ ЖЕ ИХ НИЧТО НЕ МОГЛО ОСТАНОВИТЬ — ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, ДО ОКОНЧАНИЯ ЭРЫ ЛЕГЕНД И НАЧАЛА ТЁМНЫХ ВЕКОВ; ПОСКОЛЬКУ, КОГДА НИЗВЕРЖЕНИЕ РАСКОЛОЛО АЦЛАНТ, ТАССИЛОН ТАКЖЕ ПОГИБ.

Тассилон состоял из семи отдельных царств, каждым из которых управлял один из семи рунных властителей. Согласно чётким эксплуататорским законам, в каждом царстве осуществлялось правление в рамках любимой добродетели правителя. У каждого рунного властителя была столица, в название которой входило и название царства, но с префиксом «Зин». Это древнее тассилонское слово имело несколько значений: «царственный» и «престол», тем самым восхваляя первого императора, от чьего имени это слово и пошло. Таким образом, столица Шаласта называлась Зин-Шаласт.

Бакрахан, царство гнева, граничило с Шаластом на востоке, и эти два царства вели долгую войну, пока Бакрахан не был уничтожен и не погрузился в морские воды во время катаклизма, повергнувшего Тассилон. Бакрахан был страной воюющих племён, служивших рунной властительнице Алазист, но ненавидевших друг друга. Говорят, местные густые леса кишели племенами исчадий греха и гуманоидов, среди вождей которых были гоблины, гнолы и багберы. Порабощённые холмовые великаны были в Бакрахане обычным делом, так же как демоны и клипот, ибо рунная властительница Алазист заключала тёмные пакты со странными демоническими силами.

Сирузиан, олицетворявший гордыню, считался самым сильным царством. В годы расцвета Сирузиана его рунные великаны и порабощённые драконы возводили больше памятников во славу Сирузиана, чем в любом другом царстве, и были они куда монументальнее. Сирузианом правил самый могучий рунный властитель, Зандергул, один из двух рунных властителей, царивших от начала Тассилона до его падения.

Эдассурил, царство непримиримых амбиций и зависти, был богат древесиной, драгоценными камнями и железом. Первая рунная властительница зависти, чьё имя кануло в прошлое, была одержима завистью к красоте и могуществу соседнего эльфийского государства Сельвинвиэн, и именно у эльфов она украла название «Эдассурил» для своего царства. К моменту падения Тассилона здесь царствовала рунная властительница Белимариус.

Йоритния, царство плодородия и похоти, сильно зависела от морского сообщения и торговли с далёкими странами, наполняя сундуки доходами от торговли пряностями и борделей. Морскую торговлю Йоритнии охраняли от пиратов болотные великаны. Этой страной правила рунная властительница Соршен, которая (как и рунный властитель Зандергул) находилась у власти всё время существования Тассилона.

Гасташ был царством изобилия и чревоугодия, но по большей части страной мирной и богатой; хотя всё его население жило в страхе перед владыками-некромантами. Здесь часты были нападения анкегов, булей пожирали многих фермеров и слуг рунного властителя, а бандиты из других царств частенько совершали сюда вылазки. Здесь правил рунный властитель Зута.

Харука, царство отдыха и лени, было медлительным, праздным и коварным. К моменту падения Тассилона им правил рунный властитель Крун. Большинство харукан были работоторговцами, которым нравилось издеваться над своей собственностью. Это царство считалось жестоким и даже лицемерным, ленивым по натуре. Главной угрозой миру в Харуке (кроме мятежей) были племена боггардов и свободных холмовых великанов, которые часто вступали в союз с мятежными рабами, скрывающимися в холмах.

Из семи царств Тассилона самым богатым было центральное — Шаласт. Будучи вторым по размеру после Сирузиана, Шаласт получал богатство не только от добычи золота, мифрала, меди и драгоценных камней, но также от больших каменоломен, где добывался строительный материал для памятников. Самый большой карьер сохранился и по сей день в виде огромного озера, называемого Сторвальским омутом. Но дохода от этих шахт и карьеров всегда не хватало. Рунный властитель Карзуг всегда хотел большего, и, говорят, улицы в его столице, Зин-Шаласте, были вымощены золотом, хотя на самом деле большая часть золота шла в казну и алхимические плавильни столицы и больше его никто не видел.

Шаласт славился дикими ограми и лесными великанами, а также порабощёнными каменными великанами и странными мастерами из других миров.



Сокровища этого царства порой перевозились караванами могучих мамонтов. Население занималось в основном шахтёрским ремеслом, кузнечным делом и торговлей, что также приносило богатство. Плато Сторваль до сих пор изрыто многочисленными заброшенными шахтами; на горных перевалах Шаласта и сегодня таятся монастыри и руины, ныне заброшенные.

Карзуг, рунный властитель алчности, славился расчётливым умом и полнейшей безжалостностью. Поговаривали, что он наполовину вампир или ведёт род от драконов, но ужаснее всего то, что он был обычным человеком. Каждое его действие диктовалось абсолютной алчностью. Конечно, Карзуг был ненасытен и совершенно развращён — он мог приказывать принести в жертву целый город за то, что его сборщики налогов не досчитались нескольких серебряных монет, — но такова была награда рун, дарованная ему за его могущество и преданность магии. Он долго вёл тайную войну против Алазнист, владычицы Бакрахана, при помощи наёмных убийц, магических ядов и демонических уловок. В конце концов её царство почему-то погрузилось в морские волны при падении Тассилонской империи. Карзуг был достаточно могущественным магом, так что многие подозревали, что это он подстроил гибель целого царства. Его царственным оружием была пылающая глефа, усыпанная драгоценными камнями с небес. Город Зин-Шаласт был его столицей.

БОЛЬШЕ О ТАССИЛОНЕ

Остальная часть этого приложения в первую очередь посвящена руинам Нижнего города Зин-Шаласта,

по которому персонажам в ходе прохождения «Возвращения рунных властителей» предстоит немало поскитаться. Когда вы будете вести приключение, вам не должно потребоваться больше информации об остальной древней империи Тассилон, чем представлено в этом приложении или имеется в тексте каждой отдельной главы этой книги, но если вам отчаянно нужно больше информации о Тассилоне, чем на стр. 211 *Inner Sea World Guide*, вы можете обратиться к главе о Тассилоне в *Pathfinder Campaign Setting: Lost Kingdoms*.

ОБИТАТЕЛИ ЗИН-ШАЛАСТА

Разрушенный город Зин-Шаласт сегодня почти так же опасен, как и в дни своей славы. Хотя его рунный властитель заточён в Оке Корысти, а инфраструктура и армии города давно уничтожены, чудовища, что живут здесь, — одни из наиболее ужасных и смертоносных во всём регионе Внутреннего моря. В Зин-Шаласте живет много великанов — по большей части облачные и морозные, но там также есть некоторое количество каменных, таёжных и штормовых. Все они без исключения находятся под контролем возрождённых рунных великанов Зин-Шаласта. До пробуждения Карзуга несколько лет назад облачные и морозные великаны Зин-Шаласта жили десятками враждующих племён, но при новом режиме они снова превратились в порабощённых приспешников, как во времена славы Тассилона.

Многие великаны Зин-Шаласта обладают телепатической связью с рунными великанами города благодаря способности рунных великанов *подчинение гуманоида* (можете считать за правило, что хотя





ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
ПРОДОЛЖЕНИЕ
КАМПАНИИПРИЛОЖЕНИЕ 2:
СЭНДПОИНТПРИЛОЖЕНИЕ 3:
МАГНИМАРПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ЧЕРЕПАШИЙ ПАРОМПРИЛОЖЕНИЕ 5:
ЗИН-ШАЛАСТКАРТА ШЕСТАЯ:
ЗИН-ШАЛАСТ:
НИЖНИЙ ГОРОДПРИЛОЖЕНИЕ 6:
БЕСТИАРИЙПРИЛОЖЕНИЕ 7:
НОВЫЕ ПРАВИЛАПРИЛОЖЕНИЕ 8:
МАГИЧЕСКИЕ
ПРЕДМЕТЫПРИЛОЖЕНИЕ 9:
ГЛОССАРИЙ

бы один великан в каждой группе, с которой персонажи сражаются в Зин-Шаласте, находится под таким контролем). Подчинённый великан может использовать телепатическую связь с хозяином, сообщая ему о персонажах, их действиях и тактике, таким образом информируя город об их приближении. Великан, освобождённый от власти рунного хозяина, паникует и пытается бежать сразу же — лишь магическим убеждением можно заставить освобождённого великана хотя бы подумать о возвращении в Зин-Шаласт.

В Зин-Шаласте живут и другие чудовища, например синий дракон Глорофаэкс, ледяной дьявол Гамин или нежить из другого мира по имени Потаённый зверь. Они выступают прямыми противниками персонажей в главе 6, в то время как прочие являются скорее бродячими чудовищами (см. табл. на стр. 421). За исключением неразумных чудовищ и животных, все в Зин-Шаласте знают, что рунный властитель Карзуг зашевелился в гробнице, и защитники города считают поражение персонажей прекрасной возможностью выслужиться перед возвращающимся рунным властителем.

ВЫСОКИЙ КВАРТАЛ

Высокий квартал начинается сразу же за Рунными вратами. В нём жила городская знать — Ведьмы Горы, высокопоставленные ламии и так далее, а также все жители не из рода чудовищ, у которых было достаточно могущества, влияния или золота, чтобы получить участок здесь. Самое высокое здание, как правило, служило жилищем Наивысшей жрице из дома Божественного поглощения. Башни обычно выступали из скалы, поскольку места для строительства было мало, и по мере подъёма на гору они становились всё больше и причудливее.

Золотая дорога проходит через центр Высокого квартала в направлении шпилей Верхнего города. Она чрезвычайно крута, почти вертикальна, с огромными ступенями, по которым поднимаешься почти как по приставной лестнице. К сожалению для персонажей, эти ступени рассчитаны на великанов и удобнее всего по ним взбираться существам размером не менее огромного. Существам меньшего размера придётся делать многочисленные проверки Лазания со СЛ 15 по мере подъёма по ступеням, у каждой из которых есть только узкий выступ для опоры. Кроме того, на ступеньках зачастую есть лёд, и любого, кто выбирает подъём по этому ненадёжному пути, ждут невероятный холод, сильный ветер и прочие опасности высокогорья. Золотая дорога поднимается на 8 500 футов к Шпилям Зин-Шаласта, хотя Высокий квартал заканчивается на высоте около 24 000 футов, примерно на 2 000 футов ниже цитадели. Восхождение по этим ступеням требует скалолазного снаряжения (хотя бы набора верхолаза) и занимает несколько дней даже при хорошей погоде.

В отличие от остального Зин-Шаласта, эти могучие башни находятся вне защитного поля и плохо пережили испытание временем. Многие обрушились и скатились с горы, разрушив то, что внизу, а многие вот-вот рухнут, так что скалолазам, которые планируют найти в них кров, грозит неприятный сюрприз, когда одна из них вдруг дрогнет и начнёт сползать с горы вместе с ними, отправляясь в долгий полёт.

ЙОТУНБУРГ

Эта часть города втиснута между Храмовым рядом и Ремесленным кварталом. Здешние дома огромны, поскольку там проживает большинство великанского населения Зин-Шаласта. Эти массивные строения поднимаются вверх по склону долины на выступ над Нижним городом, и добраться туда можно по огромным безопорным мостам высотой в сотни футов, тянувшимся от Золотой дороги до этого выступа горы. Сегодня в Йотунбурге живут несколько племён великанов, включая облачных, морозных и даже нескольких таёжных и штормовых.

ЛЕНГ

Ленг — отдалённое место на ином плане, о котором в целом не знают даже самые блестящие учёные Голариона. О нём лишь смутно упоминается в древних святотатственных трактатах. Рунные властители Тассилона знали о нём и часто призывали тварей из этих заледенелых, негостеприимных краёв, чтобы те выполняли их желания. Ленг — пустынный план, населённый полулюдьми-людоедами, чудовищными разумными пауками, летающими драконоподобными тварями и другими жуткими чудовищами. Громадные горы, некоторые из которых невероятно высоки, окружают Ленг со всех сторон.

В Ленге нормальная гравитация и ход времени, он конечен по размерам и изменяется по воле божеств, хотя что за божество на это способно, неизвестно. Мировоззрение жителей Ленга обычно хаотичное и в среднем злое.

Ленг и Кадат созданы Г. Ф. Лавкрафтом и впервые увековечены в его повестях «Сомнабулический поиск неведомого Кадата» и «Хребты Безумия». Ленг несколько раз появляется в творчестве Лавкрафта, и непонятно, является ли он реальным местом где-то в Антарктиде или Гималаях, или это вымышленное место в таинственном царстве Мира грёз. В нашей игре Ленг существует на ином плане, слегка пересекающемся с Материальным в Кодарских горах, но сам он — иное место, существующее в забытом отдалённом углу Внешних планов и населяют его существа, враждебные разумной жизни.

Если вам нужно больше информации о Ленге и Кадате в контексте ролевых игр, вам следует обратиться к блестящей Call of Cthulhu RPG от Chaosium и к послужившему ей вдохновением лавкрафтовскому «Циклу снов».

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Каждый раз, как Зин-Шаласт попадал под власть нового рунного властителя, многие городские здания устаревали, поскольку менялись и знать, и вкусы, и архитектурные стили. Вместо того чтобы снести существующие строения, новые дома просто строились поверх старых, и здания Зин-Шаласта росли всё выше и становились всё величественнее. Это делалось согласно законам экспроприации, применяемым рунным властителем, и часто исполнялось даже без выкупа зданий или согласия собственников. Связи с нижними уровнями не были необходимы, и каменные стены традиционно закрывали входы в нижние этажи. Когда добавлялись дополнительные строения, область скрытых зданий также расширялась, создавая многоуровневый муравейник из старых жилых строений, мастерских и нижних улиц. Весь квартал этих нижних построек назывался Подземельем.

Запутанные катакомбы Подземелья устояли перед натиском времени, и многие из них до сих пор существуют в этой части города шириной в четверть мили, примыкающей к Золотой дороге, формируя лабиринт катакомб, туннелей контрабандистов и полных ловушек тайных убежищ. Племена скрытников из Выживших избегают этих туннелей; они заложили все выходы из них, поскольку там живут всевозможные опасные твари.

РАБСКИЙ КВАРТАЛ

Все рабы в городе, кроме находящихся в личной собственности в качестве слуг в различных домах, считались государственными и обслуживали различные потребности города. Как правило, это были гуманоиды, захваченные во время набегов на соседние государства, или пожизненно осуждённые преступники, но порой среди них были и великаны, попавшие в неволю или сбежавшие из армии, но не осуждённые на превращение в рунных рабов (см. стр. 427). Все эти рабы жили в чудовищно тесных условиях, в жалких хибарах из саманных кирпичей, а не камня, и находились под постоянным надзором специальных подразделений армии Зин-Шаласта, обученных ловить рабов и надзирать за ними. Дурное жильё и теснота приводили к ежегодной гибели тысяч рабов в результате обрушения зданий, но всегда находились другие рабы на замену.

Когда Низвержение опустошило регион, к востоку от города пробудился вулкан, спавший несколько веков. Было ли это результатом целенаправленных действий Карзуга или последствиями падения метеорита — остаётся загадкой. Как бы там ни было, Рабский квартал страшно пострадал. Землетрясения и поток лавы полностью его разрушили. Только несколько самых прочных каменных зданий устояли, и потом в течение многих веков их медленно поглощал огромный ледник, сползавший по застывшему потоку лавы, с острым ледяным краем и тёмной массой перемешанного с песком льда. Сейчас квартал представляет

собой мрачное зрелище — неровная поверхность, из которой порой торчат под невероятными углами обломки зданий, каким-то образом выдержавших продвижение ледника.

Поскольку здесь за какие-то мгновения погибло невероятно много живых существ, это привело к появлению большого количества нежити в последующие годы. К счастью, большинство из них — материальные существа вроде умертвий или упырей, и они остаются в заточении ледяных гробниц, поджидая часа, когда их освободит неосторожный копатель. Но здесь также есть порядочно духов, призраков и привидений, чьи владения не ограничены местом упокоения. Среди самой опасной здешней нежити — вампиры, зимние умертвия и как минимум три дракона-стервятника, хотя эта нежить, как правило, живёт в самых глубоких местах развалин. Племена скрытников из Выживших многое сделали, чтобы остановить распространение нежити. Примерно половина туннелей под Рабским кварталом находится под контролем скрытников и сегодня относительно свободна от нежити. К несчастью, скрытники сами недавно стали жертвой чудовищной нежити — Потаённого зверя.

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КВАРТАЛ

Как все великие тираны и диктаторы, рунные властители понимали, что им не удержать власть в империи, если чем-то не отвлекать народные массы. Поэтому одним из самых пышных районов Нижнего города был Развлекательный квартал. Здесь можно было найти любое мыслимое развлечение (а чего нельзя было найти здесь, можно было найти в Подземелье). Массивные произведения архитектуры возводились, чтобы поражать гостей и обслуживать жителей Зин-Шаласта. В различных заведениях квартала устраивались грандиозные зрелища. Хотя он не был самым населённым в городе, этот квартал посещало больше всего народу в поисках разных наслаждений — от деликатесов и невинных развлечений до самых низменных извращений. Сюда нескончаемым потоком шли рабы из Рабского квартала на замену умершим. Эффектная архитектура северной части квартала по большей части уцелела, в то время как южную накрыла волна неестественно разросшегося лишайника.

РЕМЕСЛЕННЫЙ КВАРТАЛ

Самый южный квартал Зин-Шаласта — Ремесленный. Вдоль Золотой дороги тянутся лавки и базары с цехами, мастерскими, мануфактурами, простирающимися на восток и запад. Цистерны, которые наполняла вода из подземных акведуков из квартала Развлечений, ныне пусты. Большую часть населения этого квартала составляли гуманоиды, каста кормильцев Зин-Шаласта. Их потомки унаследовали Варисию. Из всех городских кварталов этот был самым умеренным и даже обладал некоторой свободой от пристального внимания правящих классов. Карзуг был не так глуп, чтобы удовлетворять чрезвычайную жадность





ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
ПРОДОЛЖЕНИЕ
КАМПАНИИ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
СЭДПОИНТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
МАГИМАР

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ЧЕРЕПАШИЙ ПАРОМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 5:
ЗИН-ШАЛАСТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 6:
БЕСТИАРИЙ

ПРИЛОЖЕНИЕ 7:
НОВЫЕ ПРАВИЛА

ПРИЛОЖЕНИЕ 8:
МАГИЧЕСКИЕ
ПРЕДМЕТЫ

ПРИЛОЖЕНИЕ 9:
ГЛОССАРИЙ

за счёт чрезмерного угнетения ремесленников, потому он в целом их не трогал, пока они были ему верны и наполняли его сундуки налогами. У квартала даже были свои ворота, чтобы жителям не приходилось входить в город сквозь главные, — хорошо защищённое строение, называвшееся Крак Нарата. Северная часть Ремесленного квартала вмещает широкую колоннаду, ведущую к строению в виде пирамиды, увенчанной большим куполом. Именно здесь располагалась Гильдия каменщиков и архитекторов, магистр которой обычно служил консулом квартала.

ХРАМОВЫЙ РЯД

Вычурная циклопическая архитектура Зин-Шаласта наиболее заметна в этой череде храмов, построенных вдоль Золотой дороги у подъёма в гору. Религиозные центры Зин-Шаласта строились здесь во всей пестроте стилей, очертаний и материалов, и лишь две вещи у них были общими — множество башенок и изрядные объёмы. То, что большинство этих храмов были посвящены Карзугу, многое говорит о менталитете местного населения и философии всего государства, однако здесь есть храмы и настоящих божеств Тассилона — Лиссалы, Миндерхала, духа Павлина и даже Дезны. Среди этих храмов попадаются тёмные, мрачные строения и статуи особо зловещего вида — некогда здесь были святилища и храмы, посвящённые различным демоническим владыкам и архидаволам, включая таких как Маммон, Оркус, Пазузу, Рубиканте и Ламашту.

Золотая дорога проходит мимо этих зданий, сквозь Рунные врата поднимаясь к Шпилям Зин-Шаласта. Религия самовлюблённости без бога-покровителя называлась Божественным поглощением (почти не скрывающаяся многоуровневая организация, в первую очередь направленная на то, чтобы обогащать немногих сокровищами, добытыми и заработанными многими) и была единственной официальной религией Зин-Шаласта, но Карзуг прагматично разрешил другим религиям строить здесь молитвенные дома, пока они платят храмовые сборы и их доктрина не противоречит его законам. За храмами, на западной стороне дороги, располагается район жилищ священников и работников, огромные складские комплексы для храмовых припасов, а также различные частные часовни и строения для священников того или иного храма. Эти здания по большей части не повреждены и находятся под контролем ламий Зин-Шаласта, предводители которых превратили бывшие храмы в особняки.

РАЗГРАБЛЕНИЕ ЗИН-ШАЛАСТА

Богатство Зин-Шаласта ошеломляет. Драгоценные металлы, камни и прочие редкие материалы использовались здесь для строительства, не говоря уже о бесчисленных тайных подвалах, набитых сокровищами и золотом в зонах, не упомянутых в этом приключении. Персонаж может неплохо разбогатеть,

просто сдирая золотое покрытие и выковыривая драгоценные камни из стен домов в Зин-Шаласте, но для персонажей 15-го уровня этот уровень «богатства» может показаться сравнительно невысоким. День работы по сбору драгоценных металлов и камней в Зин-Шаласте даёт ценностей на 10d6 зм. Настоящие сокровища города скрыты в его хранилищах, которые в большинстве случаев всё ещё охраняют древние смертельные ловушки и кровожадные твари. Поскольку в среднем группе из 4 персонажей требуется добрых две недели труда, чтобы наскрести золота на покупку одного +1 кинжала, то в идеале они скоро поймут, что пользы от этого немного.



РУННЫЙ ВЕЛИКАН

ПРИЛОЖЕНИЕ 6: БЕСТИАРИЙ

В ВАРИСИИ ИЗДАВНА РАССКАЗЫВАЮТ ЛЕГЕНДЫ И ПРЕДАНИЯ О МНОГОЧИСЛЕННЫХ СТРАННЫХ И СТРАШНЫХ ЧУДОВИЩАХ, ЧТО ЖИВУТ В ГЛУХИХ МЕСТАХ. В НЕКОТОРЫХ СЛУЧАЯХ ЭТО ВСЕГО ЛИШЬ ГОБЛИНЫ, ОГРЫ, ТРОЛЛИ — ТВАРИ ХОРОШО ИЗВЕСТНЫЕ, КОТОРЫХ БОЯТСЯ ВО ВСЁМ РЕГИОНЕ ВНУТРЕННЕГО МОЯ. ОДНАКО ТАССИЛОН ОСТАВИЛ ВАРИСИИ В НАСЛЕДСТВО МНОГО ДРУГИХ КОШМАРНЫХ СУЩЕСТВ, ВКЛЮЧАЯ СТРАННЫХ ЗАОБНЫХ РОДИЧЕЙ ЛАМИЙ, ПРИШЕЛЬЦЕВ ИЗ ИНЫХ МИРОВ И КРАДУЩИХСЯ ВО МРАКЕ СТРАЖЕЙ ДРЕВНИХ ГРОБНИЦ.

Э то приложение описывает новых чудовищ и два новых шаблона для проведения «Возвращения рунных властителей».

ШАБЛОН: ЛАМИЯ-ВЕДЬМА

Иногда ламия, обладающая большой божественной силой, претерпевает нечестивое и радикальное преобразование, увеличиваясь в размерах и получая способность развивать большую скорость, отчего она становится воистину страшным врагом. Манипуляторши и поработители, духовные лидеры и угнетатели, ламии-ведьмы охвачены манией величия, развращены и жестоки. Только крупные ламии (или изредка ламии-матриархи, но никогда кучримы или голодомонстры), имеющие как минимум 10-й уровень в классе, позволяющем сотворять сакральные заклинания, могут получить преимущества этого шаблона. Ламия-ведьма сохраняет все параметры и способности базового существа, за исключением указанного ниже. Помните, что все бонусы и штрафы, связанные с изменением размера, включены в правила, приведённые ниже.

КО: КО базового существа + 1.

РАЗМЕР: увеличьте размер с крупного до огромного.

КЛАСС БРОНИ: штраф за размер становится равным -2, но естественная броня увеличивается на 3.

ЗАЩИТНЫЕ СПОСОБНОСТИ: ламия-ведьма получает СУ 10/магия и УкМ, равную её КО + 11.

В БЛИЖНЕМ БОЮ: штраф за размер к проверке атаки становится равным -2. Увеличьте базовый урон от ударов когтями до 1d6.

ОСОБЫЕ АТАКИ: ламия-ведьма получает способность наскок, и противник теряет 1d8 Мудрости за каждую её успешную атаку касанием. Когда ламия-ведьма использует способность наскок, она также получает атаку полосованием (эти атаки идентичны нормальным ударам когтями). УЗ ламии-ведьмы для её псевдозаклинаний увеличивается, становясь равным её уровню сакрального заклинателя.

СПОСОБНОСТИ: добавьте следующие модификаторы размера: +8 Сил, +4 Вын. Ламия-ведьма не получает штрафов к Лвк, становясь огромной; вместо этого она получает +4 Лвк. Она также получает +2 Мдр и +2 Хар.

БРОДЯЧИЕ ЧУДОВИЩА

Ниже приведена таблица бродячих чудовищ, чтобы помочь вам создавать дополнительные сцены для вашей

игры. С какой частотой будут встречаться бродячие чудовища, зависит от ведущего. Прохождение серии приключений «Возвращение рунных властителей» предполагает 20%-ный шанс сцены с бродячим чудовищем за день путешествия или ночь отдыха, но вы можете изменять этот шанс, как сочтёте нужным, повышая вероятность, если группе нужно чуть больше сцен для получения отчаянно необходимого опыта, или снижая, если число боёв за игровую встречу слишком утомляет. Эти таблицы разработаны так, чтобы соответствовать по сложности для группы подходящего уровня в соответствующей части приключения «Возвращения рунных властителей». Если таблица ссылается на книгу, ещё не опубликованную на русском, то описание этого существа вы также можете найти на prfd.info (на английском) и в отдельном веб-приложении на rpg.hobbyworld.ru (на русском).

СЦЕНЫ ОКРЕСТНОСТЕЙ СЭНДПОИНТА

d%	Результат	КО	Источник
1-10	1d6 свирепых крыс	1	«Бестиарий», стр. 164
11-20	2d4 козявки	1	«Бестиарий», стр. 158
21-28	1 свирепая летучая мышь	2	«Бестиарий», стр. 168
29-33	1d4 могильных стаи	3	Стр. 423
34-39	2d6 скелетов людей	3	«Бестиарий», стр. 243
40-53	2d6 гоблинов	4	«Бестиарий», стр. 61
54-62	1d6 гоблиновых собак	4	«Бестиарий», стр. 62
63-74	1d4 крысиных стаи	4	«Бестиарий», стр. 164
75-81	1d6 кабанов	5	«Бестиарий», стр. 149
82-91	2d4 упыря	5	«Бестиарий», стр. 264
92-99	1 блуждающий огонёк	6	«Бестиарий», стр. 30
100	1 Сэндпоинтский дьявол	8	The Inner Sea World Guide, стр. 311

СЦЕНЫ НА РЕКЕ ЙОНДАБАКАРИ

d%	Результат	КО	Источник
1-17	1 рой комаров	3	Bestiary 2, стр. 193
18-30	2d6 бандитов	4	GM Guide, стр. 258
31-40	1d6 гоблиновых змей	4	Bestiary 3, стр. 132
41-49	1d6 удавов	5	«Бестиарий», стр. 143
50-58	2d8 кровососов	5	«Бестиарий», стр. 162
59-64	1d4 гидры	6	«Бестиарий», стр. 57
65-71	1 ходячая куча	6	«Бестиарий», стр. 273
72-82	2d6 боггардов	7	«Бестиарий», стр. 31
83-89	1d4 гигантских щуки	8	Bestiary 2, стр. 128; см. стр. 413



ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
ПРОДОЛЖЕНИЕ
КАМПАНИИ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
СЭНДПОИНТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
МАГИМАР

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ЧЕРЕПАШИИ ПАРОМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 5:
ЗИН-ШАЛАСТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 6:
БЕСТИАРИЙ

ПРИЛОЖЕНИЕ 7:
НОВЫЕ ПРАВИЛА

ПРИЛОЖЕНИЕ 8:
МАГИЧЕСКИЕ
ПРЕДМЕТЫ

ПРИЛОЖЕНИЕ 9:
ГЛОССАРИЙ

d%	Результат	КО	Источник
90–94	1 болотный великан	8	<i>Bestiary 2</i> , стр. 129
95–100	1 гигантская каймановая черепаха	9	<i>Bestiary 2</i> , стр. 273

СЦЕНЫ НА ВАРИСИЙСКОЙ РАВНИНЕ

d%	Результат	КО	Источник
1–9	1 гигантская чёрная вдова	3	<i>Bestiary 2</i> , стр. 256
10–17	1d4 лиракин (азаты)	4	<i>Bestiary 2</i> , стр. 38
18–32	1d6 лошадей	4	«Бестиарий», стр. 179
33–44	2d8 гоблинов	4	«Бестиарий», стр. 61
45–52	1 мантикора	5	«Бестиарий», стр. 183
53–60	1d4 огра	5	«Бестиарий», стр. 208
61–68	1d6 огнешкурых кугуаров	5	«Бестиарий», стр. 159
69–82	2d4 странников	6	<i>GM Guide</i> , стр. 290
83–88	1 холмовой великан	7	«Бестиарий», стр. 44
89–96	1d6 гарпий	7	«Бестиарий», стр. 51
97–100	1 волк в овечьей шкуре	8	<i>Bestiary 3</i> , стр. 285

СЦЕНЫ ОКРЕСТНОСТЕЙ КРЮКОВОЙ ГОРЫ

d%	Результат	КО	Источник
1–12	2d4 полуогра	5	<i>Bestiary 2</i> , стр. 204
13–22	1d4 охотника	5	<i>GM Guide</i> , стр. 276
23–29	1d6 свирепых волков	6	«Бестиарий», стр. 48
30–42	1 эттин	6	«Бестиарий», стр. 287
43–48	1d6 гигантских скорпионов	6	«Бестиарий», стр. 246
49–55	1d4 медведя гризли	6	«Бестиарий», стр. 185
56–59	1d4 огненных дрейка	7	<i>Bestiary 2</i> , стр. 106
60–67	1d8 огров	7	«Бестиарий», стр. 208
68–75	1d6 пикси	7	«Бестиарий», стр. 218
76–82	1 гигантский тарантул	8	<i>Bestiary 2</i> , стр. 256
83–90	1d6 троллей	8	«Бестиарий», стр. 260
91–96	3 чёрных карги	9	<i>Bestiary 3</i> , стр. 16; см. стр. 182
97–100	1 нереида	10	<i>Bestiary 2</i> , стр. 198

СЦЕНЫ НА ПЛАТО СТОРВАЛЬ

d%	Результат	КО	Источник
1–9	1d8 гигантских гекконов	5	<i>Bestiary 3</i> , стр. 186; см. стр. 50
10–17	1d6 гигантских орлов	6	«Бестиарий», стр. 210
18–27	1d4 клубка ядовитых змей	6	<i>Bestiary 3</i> , стр. 249
28–36	1d6 гигантских грифов	7	<i>Bestiary 3</i> , стр. 284
37–45	3d6 туров	8	«Бестиарий», стр. 250
46–55	2d4 огра	8	«Бестиарий», стр. 208
56–60	1d4 булея	8	«Бестиарий», стр. 33
61–72	1d6 налётчиков	8	<i>GM Guide</i> , стр. 280
73–78	1d8 колоний муравьёв-солдат	9	«Бестиарий», стр. 199
79–82	2d6 гаргулий	9	«Бестиарий», стр. 50
83–86	1d4 холмовых великана	9	«Бестиарий», стр. 44
87–92	1d6 виверн	9	«Бестиарий», стр. 47
93–95	1d3 рунных раба	10	См. стр. 427
96–100	1d4 каменных великана	10	«Бестиарий», стр. 40

СЦЕНЫ В РУННОЙ КУЗНЕ

d%	Результат	КО	Источник
1–6	1d8 демонов-инкубов	10	<i>Bestiary 3</i> , стр. 73
7–16	1d4 каменных великана	10	«Бестиарий», стр. 40
17–22	1d6 тассилонских мумий	10	См. стр. 267
23–32	1d6 воинов гнева	10	См. стр. 302
33–40	1d8 исчадий греха с топорами	11	См. стр. 302
41–48	1d8 демонов-суккубов	11	«Бестиарий», стр. 86
49–58	1 каменный голем	11	«Бестиарий», стр. 67
59–67	2d8 духов	11	«Бестиарий», стр. 123
68–74	1 демон-колокс	12	<i>Bestiary 3</i> , стр. 72
75–82	1 демон-омокс	12	<i>Bestiary 2</i> , стр. 79; см. стр. 295
83–88	1 сияющее дитя	12	<i>Bestiary 2</i> , стр. 245; см. стр. 233
89–94	1 демон-глабрезу	13	«Бестиарий», стр. 80
95–100	1 горчичное желе-бестия	14	См. стр. 265

СЦЕНЫ В КОДАРСКИХ ГОРАХ

d%	Результат	КО	Источник
1–16	2d4 йети	8	«Бестиарий», стр. 148
17–27	1d6 археологов	9	<i>GM Guide</i> , стр. 297
28–37	1 птица Рух	9	«Бестиарий», стр. 231
38–46	1d4 призрака	9	«Бестиарий», стр. 228
47–52	1 взрослый белый дракон	10	«Бестиарий», стр. 108
53–62	1d8 виверн	10	«Бестиарий», стр. 47
63–66	1 гром-птица	11	<i>Bestiary 2</i> , стр. 264
67–74	1d6 морозных великанов	12	«Бестиарий», стр. 41
75–78	1 ледяной червь	12	<i>Bestiary 2</i> , стр. 126
79–83	2d4 кучримы	12	См. стр. 426
84–85	1 русалка	12	<i>Bestiary 3</i> , стр. 232
86–88	1d8 шантакров	12	<i>Bestiary 2</i> , стр. 244
89–92	1 таёжный великан	12	<i>Bestiary 2</i> , стр. 131; см. стр. 203
93–96	1d4 облачных великана	13	«Бестиарий», стр. 42
97–99	1 голодомонстр	15	См. стр. 425
100	1 вендигго	17	<i>Bestiary 2</i> , стр. 281

СЦЕНЫ В ЗИН-ШАЛАСТЕ

d%	Результат	КО	Источник
1–15	1d8 кучрим	12	См. стр. 426
16–22	2d4 холмовых великана	12	«Бестиарий», стр. 44
23–28	1d6 морозных великанов	12	«Бестиарий», стр. 41
29–32	1d6 скрытников-вампилов	12	См. стр. 342
33–37	1 ледяной червь	12	<i>Bestiary 2</i> , стр. 126
38–44	1 багряный паук	12	См. стр. 422
45–48	1d8 обитателей Ленга	12	<i>Bestiary 2</i> , стр. 82
49–53	1d4 облачных великана	13	«Бестиарий», стр. 42
54–57	1 штормовой великан	13	«Бестиарий», стр. 45
58–66	2d4 каменных великана	13	«Бестиарий», стр. 40
67–75	1d6 кошмарных снежных людей	13	См. стр. 339
76–80	1d4 ламии-матриарха	14	<i>Bestiary 2</i> , стр. 175
81–87	1 горный верёвочник	15	См. стр. 347
88–91	1 голодомонстр	15	См. стр. 425
92–95	1d3 рунных великана	19	<i>Bestiary 2</i> , стр. 130; см. стр. 362
96–97	Гамигин	16	См. стр. 345
98–100	Глорофазкс	17	См. стр. 349

БАГРЯНЫЙ ПАУК

Это багряное чудовище передвигается на шести длинных тонких лапах. Его морда являет собой кошмарную смесь черепа и паучьей головы.

БАГРЯНЫЙ ПАУК

КО 12



Опыт 19 200

Принципиальное злое огромное потустороннее существо (злой, принципиальный, экстрапланарный).

Иниц.: +9; Восприятие: кровавое чутьё, ночное зрение 60 футов, чтение мыслей; Внимание +24.

ЗАЩИТА

КБ: 28, касание 18, врасплох 18 (+10 естественная броня, +9 Лвк, -2 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 168 (16d10+80); быстрое исцеление 10.

Стойкость +10, Реакция +19, Воля +15.

Защитные способности: уклонение; Невосприимчивость: кислота, холод, яд; УкМ: 23.

Слабые стороны: уязвимость к электричеству.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 40 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +23 (2d6+7 / 19-20 и кровотечение), щупальца +18 (4d6+3, кровотечение и паралич).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 30 футов.

Особые атаки: взгляд кровопийцы, кровотечение (1d6), паралич (1d4 раунда, СЛ 23).

Псевдозаклинания: (УЗ 12; концентрация +17):

Постоянные — хождение по воздуху, чтение мыслей.

Неограниченно — послание.

3 / день — быстрое низшее замешательство (СЛ 16), замешательство (СЛ 19), требование (СЛ 23).

1 / день — безумие (СЛ 22), истинное зрение, слабоумие (СЛ 20).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 24, Лвк: 29, Вын: 21, Инт: 14, Мдр: 20, Хар: 21.

БМА: +16; МБМ: +25; ЗБМ: 45 (53 против сбивания с ног).

Черты: Боевые рефлексy, Быстрое псевдозаклинание (низшее замешательство), Подвижность, Сокрушительный удар, Уворот, Удар на проходе, Улучшенный критический удар (удар когтями), Фехтование.

Навыки: Акробатика +28 (+32 при прыжках), Внимание +24, Запугивание +24, Знание (магия) +21, Знание (планы) +21, Знание (природа) +21, Лазание +15, Пронырливость +24, Скрытность +20.

Языки: акло, дьявольский; телепатия 300 футов.

ОС: недышащий, сжатие (см. стр. 115).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара или толпа (3-8).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Взгляд кровопийцы (Св): все существа в 20 футах от багряного паука становятся целью его жуткого взгляда, вытягивающего кровь. Подпавшие под действие способности существа должны успешно пройти испытание Стойкости со СЛ 23, или из их глаз начнут сочиться тонкие струйки крови, которые тянутся через воздух прямоком в пустые глазницы «лица» багряного паука. Способность не влияет на зрение жертвы, но наносит 1 урон Выносливости и дезориентирует цель на 1 раунд от чудовищной боли. Существо, находящееся под действием эффекта кровотечения, получает штраф -4 к испытанию. Это эффект кровотечения. СЛ испытания зависит от Выносливости багряного паука.

Кровавое чутьё (Св): багряный паук может чувствовать живых существ, в чьих телах течёт кровь, а также нежить, которая питается кровью (например, вампиров). Эта способность действует аналогично слепозрению на расстоянии 60 футов.

Багряный паук — противоестественная сущность из иного измерения. Этих тварей часто призывали волшебники Тассилона, чтобы те служили ручными тварями. Багряных пауков особенно ценили за умение допрашивать пленных либо посредством пыток, либо посредством неестественной способности этих тварей мысленно принуждать к содействию и повиновению. Как только допрос заканчивался, хозяин багряного паука, как правило, приказывал твари сделать жертву безумной или слабоумной, если простой смерти было недостаточно.

Сами багряные пауки явились из кошмарного измерения Ленг, где они бродят по странным каменным пустошам и шагают по небесам. Будучи не простыми хищниками, багряные пауки строят огромные ульи из запёкшейся крови и плоти в безымянных горных долинах, и вкус крови различных существ — любимый и неиссякаемый источник дискусий среди этих тварей.

МОГИЛЬНАЯ СТАЯ

Клочья перьев и плоти вьются вокруг этого роя гниющих воронов, как мухи, и из этого хаоса смотрят бесчисленные мёртвые глаза.

МОГИЛЬНАЯ СТАЯ

КО 1



Опыт 400

Нейтральная злая маленькая нежить (стая).

Иници.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание:** +6.

ЗАЩИТА

КБ: 12, касание 12, врасплох 12 (+2 размер).

ПЗ: 11 (2d8+2).

Стойкость +1, **Реакция** +0, **Воля** +5.

Защитные способности: особенности стаи; **Невосприимчивость:** особенности нежити.

Слабые стороны: уязвимость к божественной силе (проведение энергии).

АТАКА

Скорость: 10 футов, полёт 40 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: стая (1d6 и тошнотворность).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 0 футов.

Особые атаки: тошнотворность (СЛ 12).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 1, **Лвк:** 11, **Вын:** —, **Инт:** 2, **Мдр:** 14, **Хар:** 13.

БМА: +1; **МБМ:** -1; **ЗБМ:** 4 (нельзя сбить с ног).

Черты: Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +6, Полёт +12.

ОС: мертвенная связь.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая рядом с упырями.

Численность: одиночка, полчище (2–4 стаи) или нашествие (5–12 стаи).

Языки: некрил.

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Мертвенная связь (Экс): могильная стая никогда первой не нападет на существо, которое является нежитью или открыто носит символ Ургатоа. Если такое существо нападет первым, атаки могильной стаи наносят ему только 1d3 урона вместо обычных 1d6.

Уязвимость к божественной силе (проведение энергии) (Экс): могильная стая получает 150% урона от проведения позитивной энергии.

Где мёртвые ходят, там могильная стая летит. В большинстве случаев несчастные птицы, расклевавшие павшую нежить, попросту заболевают и умирают от заразы. Но плоть некоторых упырей оказывает иной эффект на падальщиков, и когда они умирают от ядовитой трапезы, мёртвыми они остаются недолго. Один ворон или стервятник-нежить — всего лишь омерзительная пародия на птицу, но в редких случаях, когда активность упырей высока, в нежить превращаются целые колонии падальщиков, сохраняя своё стайное чувство, но более

не питаясь свежими трупами. Могильная стая, как называют таких неживых птиц, ненадолго может утолить свой кошмарный голод, только когда их пища тёплая и кричит.

Могильные стаи, как правило, можно найти на кладбищах, в местах, где водятся привидения, или в заброшенных деревнях, где побывали упыри. Многие некроманты и последователи Ургатоа питают особую приязнь к могильным стаям, и поскольку эти птицы испытывают странное почтение к символу Бледной Принцессы, их гнездовья часто можно найти в уголках храмов богини чудовищной нежити.

Хотя отдельная птица могильной стаи ненамного разумнее, чем была в жизни, могильная стая как таковая создаёт нечто вроде зачаточного коллективного разума, что даёт её членам чуть больше интеллекта, чем у обычной птицы. Это позволяет птицам-нежити не только осмысленно действовать в бою, но даёт им рудиментарную способность говорить. Большинство могильных стаи знают несколько десятков слов на некриле, языке мёртвых; тысячеголосый хор птиц-нежити, каркающий странные слова, может свести с ума тех, кто не готов к встрече с подобным кошмаром. Тот же коллективный разум позволяет некромантам обращаться со всей могильной стаей как с единым существом в отношении эффектов таких заклинаний, как *управление нежитью* и *власть над нежитью*, или черт вроде *Подчинения нежити*. Эти стаи — отличные разведчики и прекрасное средство террора против маленьких городков и суеверных сообществ.



ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
ПРОДОЛЖЕНИЕ
КАМПАНИИ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
СЭНДПОИНТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
МАГНИМАР

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ЧЕРЕПАШИЙ ПАРОМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 5:
ЗИН-ШАЛАСТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 6:
БЕСТИАРИЙ

ПРИЛОЖЕНИЕ 7:
НОВЫЕ ПРАВИЛА

ПРИЛОЖЕНИЕ 8:
МАГИЧЕСКИЕ
ПРЕДМЕТЫ

ПРИЛОЖЕНИЕ 9:
ГЛОССАРИЙ

ПОТРОШИТЕЛЬ ЧЕРЕПОВ

Это стрекочущее скорпионоподобное громоздкое чудовище, кажется, слеплено из жуткой смеси покрытых хитином конечностей и человеческих черепов.

ПОТРОШИТЕЛЬ ЧЕРЕПОВ КО 9



Опыт 6 400

Хаотичная нейтральная крупная конструкция.

Иниц.: +3; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +1.

Аура: жуткий облик (30 футов, СЛ 18).

ЗАЩИТА

КБ: 24, касание 12, врасплох 21 (+12 естественная броня, +3 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 112 (15d10+30).

Стойкость +5, **Реакция** +10, **Воля** +6.

СУ: 5/адамантин; **Невосприимчивость:** особенности конструкций; **Устойчивость:** холод 10; **УкМ:** 20.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 40 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +20 (2d6+6 / 19-20 и захват), жало +20 (1d10+6 и яд).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Особые атаки: обезглавливание, сдавливание (2d6+9).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 22, **Лвк:** 16, **Вын:** —, **Инт:** 5, **Мдр:** 13, **Хар:** 12.

БМА: +15; **МБМ:** +22 (+26 при захвате); **ЗБМ:** 35 (47 против сбивания с ног).

Черты: Боевые рефлексy, Жестокий удар, Критическая точность, Критическое кровотечение, Молниеносная реакция, Сокрушительный удар, Улучшенный критический удар (удар когтями), Эксперт (Скрытность).

Навыки: Лазание +19, Скрытность +15.

Языки: тассилонский (не может говорить).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара или гнездо (3-8).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Жуткий облик (Св): все существа в 30 футах от потрошителя черепов, которые могут его видеть, должны пройти испытание Воли со СЛ 18 в начале своего хода или же будут напуганы на 1 раунд. Если жертва узнаёт в одной из голов на теле потрошителя черепов голову своего друга или союзника, то жертва получает штраф -4 к испытанию. Существо, успешно прошедшее испытание, невосприимчиво к жуткому облику этого потрошителя черепов на 24 часа. Это воздействующий на разум эффект ужаса. СЛ испытания зависит от Харизмы потрошителя черепов.

Обезглавливание (Экс): потрошитель черепов прекрасно собирает любимые трофеи — черепа. Как только он обездвигивает противника, он может попытаться обезглавить жертву одним ударом когтей. Эта попытка совершается в качестве части проверки захвата для поддержания обездвиженного состояния противника. При успехе жертва получает 4d6+18 урона. Если этого урона достаточно, чтобы ПЗ жертвы опустились ниже 0, жертва должна успешно пройти испытание Стойкости со СЛ 23, или её голову оторвут, что в большинстве случаев приводит к мгновенной смерти. СЛ испытания зависит от Силы потрошителя черепов.

Яд (Св): жало — ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 17; **Частота:** 1 / раунд до 6 раундов; **Действие:** 1d4 урона Лвк; **Лечение:** 2 испытания подряд. СЛ испытания зависит от Выносливости потрошителя черепов.

Потрошители черепов некогда были стражами мёртвых — мрачными хранителями громадных оссуариев Тассилона. Хотя большинство потрошителей черепов можно обнаружить в древних гробницах и склепах, иногда случайный геологический подъём или сильное наводнение разрушают подобные катакомбы или оставляют потрошителя черепов без цели. В таких случаях эта конструкция вылезает наружу и выходит в верхний мир, охотясь за черепами и вызывая панику, пока ищет себе новую гробницу, чтобы сторожить.

СОЗДАНИЕ

Потрошитель черепов сделан из тел мёртвых вредителей и черепов, собранных создателем конструкции либо купленных у нечистоплотных искателей приключений в среднем за 500 зм оптом.

ПОТРОШИТЕЛЬ ЧЕРЕПОВ

УЗ: 13; **Цена:** 30 500 зм.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание конструкций, гейс/миссия, ограниченное желание, оживить мертвецов, острое лезвие, ужас; **Навык:** Лечение или Знание (инженерное дело) СЛ 15; **Стоимость:** 15 500 зм.

РОДИЧ ЛАМИЙ, ГОЛОДОМОНСТР

Это куча содрогавшейся плоти, покрытой нарывами. Пасть твари полна жутких зубов.

ГОЛОДОМОНСТР

КО 15



Опыт 51 200

Хаотичное злое огромное гуманоидное чудовище.

Иниц.: +5; **Восприятие:** ночное зрение 90 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +28.

Аура: смрад (30 футов, СЛ 25).

ЗАЩИТА

КБ: 31, касание 10, врасплох 29 (+21 естественная броня, +1 Лвк, -2 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 220 (21d10+105).

Стойкость +12, **Реакция** +15, **Воля** +18.

СУ: 10/колющее и холодное железо; **Невосприимчивость:** кислота, яд; **Устойчивость:** огонь 10, электричество 10; **УКМ:** 26.

АТАКА

Скорость: 10 футов, полёт 60 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: укусы +29 (2d8+10 / 19-20 / ×4, 2d6 урона кислотой и потеря 2 Мудрости), 2 удара когтями +29 (1d8+10 и потеря 2 Мудрости).

Занимаемое пространство: 15 футов; **Зона досягаемости:** 15 футов.

Особые атаки: мерзкая кровь, ужасный укус.

Псевдозаклинания (УЗ 15; концентрация +19):

Постоянные — полёт.

Неограниченно — масло (СЛ 15), полноценный образ (СЛ 17), чревоушание (СЛ 15).

3 / день — быстрое смрадное облако (СЛ 17), внушение (СЛ 17), порыв ветра (СЛ 16), приворот (чудовище) (СЛ 18).

1 / день — глубокий сон (СЛ 17), зеркальное отражение, массовый приворот (чудовище) (СЛ 22).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 30, **Лвк:** 13, **Вын:** 20, **Инт:** 13, **Мдр:** 18, **Хар:** 19.

БМА: +21; **МБМ:** +33; **ЗБМ:** 45 (нельзя сбить с ног).

Черты: Быстрое псевдозаклинание (смрадное облако), Жестокый удар, Критическое ошеломление, Критическая точность, Молниеносная реакция, Подвижность, Сокрушительный

удар, Стальная воля, Уворот, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (укус).

Навыки: Внимание +28, Запугивание +28, Полёт +32, Проницательность +25, Скрытность +17.

Языки: великий, всеобщий, демонический, тассилонский.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холодные горы.

Численность: одиночка или сборище (2-5).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Мерзкая кровь (Св): когда голодомонстр получает урон, из раны выплёскивается мерзкая кровь вперемешку с кислотой. Любое существо, находящееся в соседней с голодомонстром клетке во время ранения, получает 2d6 урона кислотой (испытание Реакции со СЛ 25 отменяет). СЛ испытания зависит от Выносливости голодомонстра.

Потеря Мудрости (Св): если голодомонстр успешно атакует укусом или ударом когтями, цель атаки теряет 2 Мудрости. В отличие от других схожих атак, когда противник теряет Мудрость, это не исцеляет голодомонстра.

Ужасный укус (Экс): укус голодомонстра наносит урон ×4 при успешном критическом ударе. Если этот урон снижает ПЗ жертвы до отрицательных, жертва должна успешно пройти испытание Стойкости со СЛ 30, иначе ей откусят голову, перекусят напополам или любым другим образом мгновенно убьют, нанеся ужасную рану. СЛ испытания зависит от Силы голодомонстра.

Эти уродливые твари некогда были ламиями. Они стали результатом кошмарных экспериментов по формированию плоти, которые после падения Тассилона почти не проводились. Головы и торсы этих тварей примерно 10 футов в диаметре, и типичный голодомонстр весит около 20 000 фунтов.

Голодомонстры — твари неестественные, снова вошедшие в мир после пробуждения Карзуга. Эти чудовища живут в постоянных страданиях и являются живыми воплощениями ненасытного голода. Хотя они предпочитают терзать и пожирать живую плоть, голодомонстры способны поглощать почти любую органику, а если ничего другого нет, то могут даже глотать камни и металл без вреда для себя.



ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
ПРОДОЛЖЕНИЕ
КАМПАНИИ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
СЭНДПОИНТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
МАГИМАР

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ЧЕРЕПАШИИ ПАРОМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 5:
ЗИН-ШАЛАСТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 6:
БЕСТИАРИЙ

ПРИЛОЖЕНИЕ 7:
НОВЫЕ ПРАВИЛА

ПРИЛОЖЕНИЕ 8:
МАГИЧЕСКИЕ
ПРЕДМЕТЫ

ПРИЛОЖЕНИЕ 9:
ГЛОССАРИЙ

РОДИЧ ЛАМИИ, КУЧРИМА

У этой твари со смутно гуманоидными очертаниями голова стервятника и крылья вместо рук. Когтистыми лапами она держит лук, из которого и стреляет.

КУЧРИМА

КО 8



Опыт 4 800

Хаотичное злое среднее гуманоидное чудовище.

Иниц.: +10; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; **Внимание** +19.

ЗАЩИТА

КБ: 22, касание 16, врасплох 16 (+6 естественная броня, +6 Лвк).

ПЗ: 104 (11d10+44).

Стойкость: +7, **Реакция** +13, **Воля** +6.

Невосприимчивость: болезнь, волшебная стрела.

АТАКА

Скорость: 20 футов, полёт 60 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: укус +16 (1d6+5 и болезнь), 2 лапы +16 (1d4+5).

Дистанционная атака: искусно сделанный крупный композитный длинный лук +18/+13/+8 (2d6+5 / ×3).

Особые атаки: болезнь, катастрофический выстрел.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 20, **Лвк:** 22, **Вын:** 19, **Инт:** 7, **Мдр:** 9, **Хар:** 10.

БМА: +11; **МБМ:** +16 (+20 при захвате); **ЗБМ:** 32.

Черты: Быстрый выстрел, Прицельная стрельба, Стрельба вблизи, Убийственная меткость, Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +19, Полёт +24.

Языки: великаний, всеобщий, тассилонский.

ОС: увеличенное оружие.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые горы.

Численность: одиночка, пара, стая (3–7) или обжорка (8–12).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Болезнь [Экс]: укус — заражение крови; **Испытание:**

Стойкости со СЛ 19; **Скрытый период:** 1d3 дня; **Частота:**

1 / день; **Действие:** 1d3 урона Лвк и 1d3 урона Вын;

Лечение: 2 испытания подряд.

Катастрофический выстрел [Экс]: когда кучрима совершает из лука только одну атаку за раунд, критический диапазон для этой атаки увеличивается до 18–20.

Увеличенное оружие [Экс]: кучрима может использовать увеличенный длинный лук, держа его в лапах во время полёта и не получая никаких штрафов. Лук может быть на одну категорию больше обычного (крупный для большинства кучрим).

Эти гнусные твари — отвратительный гибрид гуманоидов и кондоров. Кучримы, известные как Пожиратели трупов, являются низшими ламиями, не обладая даже обычными для тех псевдозаклинаниями. Они не только выполняют обязанности рядовых солдат и разведчиков, но также занимаются утилизацией трупов, мусора и прочих отходов, большую часть которых пожирают. Результатом подобных привычек стал их мерзкий вид и заразный укус. Кучримы часто используют огромные луки, держа оружие одним когтем и другим натягивая тетиву. Стреляют они с убийственной эффективностью. Кучримы имеют много общего с кондорами, которых напоминают, и являются коварными охотниками и падальщиками. Банды кучрим-охотников могут улетать на десятки миль от общего гнезда и используют острое зрение, чтобы обнаруживать добычу — как большую, так и маленькую. В чрезвычайно высоких горных районах, где они обитают, такой добычей часто становятся гигантские бараны, горные туры и даже случайные скалолазы, хотя эти мерзкие твари предпочитают мясо с тухлецей.

Кучримы живут по большей части в разреженной атмосфере среди пиков пустынных горных хребтов, где сбиваются в анклавы или «обжорки». Они жили в состоянии застойного варварства после падения Тассилонской империи. За тысячи лет с момента падения той древней цивилизации кучримы расселились по многим горным регионам Голариона. Эти охотники и разносчики заразы стараются не попадаться на глаза расам, живущим на земле, поскольку не доверяют им и боятся их многочисленности. Однако, если новый рунный властитель или могучая ведьма придут к власти и сумеют собрать разномастные стаи, кучримы снова смогут стать страшной воздушной силой.

РУННЫЙ РАБ

У этого неуклюжего великана странное пустое выражение лица, а на теле вырезана большая сияющая руна.

РУННЫЙ РАБ (ХОЛМОВОЙ ВЕЛИКАН)

КО 8



Опыт 4 800

Хаотичный злой крупный гуманоид (великан).

Иниц.: +0; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +7.

ЗАЩИТА

КБ: 22, касание 9, врасплох 22 (+4 броня,

+9 естественная броня, -1 размер).

ПЗ: 95 (10d8+50).

Стойкость +11, Реакция +3, Воля +4.

Защитные способности: камнелов, устойчивость к боли;

Невосприимчивость: обессиливание, ужас, утомление.

Слабые стороны: мистическое увядание.

АТАКА

Скорость: 60 футов (50 футов в броне).

В ближнем бою: дубина +16/+11 (2d8+13) или 2 крушащих удара +15 (1d8+9).

Дистанционная: камень +7 (1d8+13).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: камнемёт (120 футов), мистический выброс.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 29, Лвк: 10, Вын: 19, Инт: 4, Мдр: 8, Хар: 5.

БМА: +7; МБМ: +17; ЗБМ: 27.

Черты: Жестокий удар, Живучесть^Д, Крепкий орешек^Д, Обращение с особым оружием (дубина), Сокрушительный удар, Стальная воля, Уверенное владение оружием (дубина).

Навыки: Внимание +7, Лазание +14.

Языки: великанский.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара или патруль (3–12).

Сокровища: обычные (сыромятный доспех, дубина, другие сокровища).

Неподвластные времени монументы и потрясающие города Тассилона были созданы трудами бесчисленных рабов, но ни на кого ярмо этой отравленной грехами цивилизации не легло так тяжело, как на великанов. Будучи в десять раз эффективнее рабов-людей, титанические рабы Тассилона — холмовые, каменные, таёжные и прочие великаны — создавали чудеса, равных которым не было ни до того, ни позже, и именно они сформировали лик того, что ныне стало Варисией. Но как бы жестоко рунные властители ни эксплуатировали рабов, чего бы ни требовали, созданных великанами чудес было им недостаточно. И тогда, при помощи извращённой магии, доступной им одним, рунные властители создали губительное проклятие и наложили его на самых неустойчивых и способных работников, создав новую породу слуг — рунных рабов.

Многочисленные и жуткие с виду руны вспыхивают и гаснут на теле рунного раба, словно бы выжженные

в его плоти. Одна из рун больше прочих и сильнее выделяется — это всегда одна из рун тассилонской магии. Хотя разум рунного раба затуманен, мышцы его карикатурно бугрятся, словно кожа едва их сдерживает, и эти чудовища движутся с неестественным проворством для своих размеров.

Помните, что, хотя шаблон рунного раба делает великана более сильным (и таким образом повышает его КО), мало какой великан (если вообще такой найдётся) захочет обрести силу рунного раба. Несмотря на все преимущества, которые получает рунный раб, он теряет свободу воли и продолжительность его жизни сокращается, что явно перевешивает полученные преимущества. В бою рунный раб смертоносен и ужасен, но великаны по праву считают его жизнь мучительным и изнуряющим проклятием.

СОЗДАНИЕ РУННОГО РАБА

«Рунный раб» — приобретённый шаблон, который может быть применён к любому великану (далее — базовое существо). Рунный раб сохраняет все параметры и особые способности, со следующими исключениями:

КО: КО базового существа + 1.

ЗАЩИТНЫЕ СПОСОБНОСТИ: рунный раб становится невосприимчивым к эффектам ужаса, обессиливания



ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
ПРОДОЛЖЕНИЕ
КАМПАНИИ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
СЭНДПОИНТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
МАГНИМАР

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ЧЕРЕПАШИЙ ПАРОМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 5:
ЗИН-ШАЛАСТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 6:
БЕСТИАРИЙ

ПРИЛОЖЕНИЕ 7:
НОВЫЕ ПРАВИЛА

ПРИЛОЖЕНИЕ 8:
МАГИЧЕСКИЕ
ПРЕДМЕТЫ

ПРИЛОЖЕНИЕ 9:
ГЛОССАРИЙ

и утомления. Более того, все рунные рабы получают следующую дополнительную защитную способность:

Устойчивость к боли (Экс): рунные рабы продолжают работать, даже если они сильно ранены. Они невосприимчивы к несмертельному урону. Рунный раб получает бонус +4 к испытаниям против эффектов, причиняющих боль (например, заклинанию *символ боли*).

СЛАБЫЕ СТОРОНЫ: рунные великаны получают следующие слабые стороны:

Мистическое увядание (Св): символы, вырезанные на теле рунного раба, вредят ему, угнетая разум и со временем убивая великана. На теле каждого рунного раба вырезана большая руна тассилонской магии, связанная с одной из тассилонских школ. Обычно эта руна школы магии, противостоящей школе магии рунного властителя, которому служит рунный раб, — все рунные рабы в этой серии приключений отмечены руной гнева; это своеобразная позорная метка. Разум рунного раба и его жизненные силы постепенно уходят, что отображается всё большим количеством руноподобных шрамов на его теле. У болезни нет дополнительных эффектов, воздействующих на разум или тело, пока весь великан не окажется покрыт шрамами, после чего вся та боль, что накопилась за годы жизни рунного раба, испускается в одной смертельной вспышке. Все рунные рабы «заражены» этой болезнью. Только *желание, ограниченное желание* или *чудо* могут предотвратить или вылечить мистическое увядание, но после этого рунный раб вновь становится базовым существом, теряя приобретённый шаблон. Несколько успешных испытаний Стойкости могут лишь замедлить увядание и не излечивают существо от болезни.

Мистическое увядание: врождённая — незаразная; **Испытание:** Стойкости со СЛ 15; **Частота:** 1 / неделя; **Действие:** великан получает 1 рунный шрам; **Лечение:** нет (но см. выше). Когда количество рунных шрамов великана сравняется с его КЗ, он умирает.

СКОРОСТЬ: наземная скорость рунного раба на 20 футов выше, чем у базового существа. Прочие скорости перемещения вроде полёта или плавания не меняются.

ОСОБЫЕ АТАКИ: рунный раб получает следующую особую атаку:

Мистический выброс (Св): один раз в день в качестве быстрого действия рунный раб может получить бонусы заклинания *ускорение* на 6 раундов. Использование данной способности заставляет великана пройти дополнительное испытание Стойкости против мистического увядания, даже если он в эту неделю уже проходил испытание против болезни.

ХАРАКТЕРИСТИКИ: Сил +4, Лвк +2, Инт -2, Мдр -2, Хар -2.

ЧЕРТЫ: рунные рабы получают Крепкий орешек и Живучесть в качестве дополнительных черт.

ПРОКЛЯТИЕ РУННОГО РАБА

Когда по Тассилону пошла волна превращения великанов в рунных рабов, каждый из семи рунных властителей

использовал эту гнусную магию по-своему. Хотя в большинстве владений рунных властителей великаны продолжали просто считаться расходной рабочей силой, в Бакрахане рунная властительница Алазнист включила рунных рабов в свою обширную армию, используя в качестве живых осадных машин. В Сирузиане, царстве гордыни, рунный властитель Зандергул использовал эту магию для наказания рабов, которые навлекли на себя его гнев.

Хотя магия, используемая для создания рунных рабов, находилась почти полностью в руках рунных властителей, число рабов-великанов, которые, как они считали, станут только счастливее от этого крайне фатального «улучшения», сильно превосходило возможности правителей осуществлять трансформацию. Таким образом, было разработано несколько различных методов создания рунных рабов, каждый из которых родился в определённом царстве, но потом они распространились по всей империи.

ДРЕВНИЙ РИТУАЛ: в Великом Сибаритуме Зин-Харуки рунный властитель Крун устал проклинать одного грязного великана за другим, потому он разработал метод превращения нескольких сотен рабов за раз. Призывая к себе целые легионы великанов, Крун взывал к могуществу богини рун Лиссалы и массово проклинал рабов, отправляя бесчисленное множество верных навстречу судьбе.

ПРОКЛЯТИЕ МИНДЕРХАЛА: никогда Миндерхалу не поклонялись так, как во времена расцвета Тассилонской империи, и страх вызвать его немилость весьма мотивировал великанов того времени. Легенда гласит, что Миндерхал лично участвовал в создании первых рунных рабов — в порыве гнева на своих почитателей-великанов он передал людям этот секрет. Правда эта легенда или нет, было несколько случаев, когда особенно кощунствовавшие великаны внезапно превращались в рунных рабов, предположительно в результате наказания от их бога.

ОТРАВЛЕНИЕ: в Эдассуриле, царстве зависти, алхимики рунной властительницы Белимариус в мерзких просторных лабораториях нашли способ распространять заразу через отравление. Отравители так и не нашли способа исцелять разрушительное безумие, вызываемое этим ядом, — высокая стоимость токсина и необходимость исцелять потерю Мудрости у великанов прежде, чем пускать их в бой, не дало возможности широко его применять.

Яд рунного порабощения: яд — пища; **Испытание:** Стойкости со СЛ 20; **Частота:** 1 / раунд до 6 раундов; **Действие:** замешательство на 1 раунд и потеря 1d4 Мудрости (если из-за этого Мудрость великана снизится до 0, он немедленно превращается в рунного раба); **Лечение:** 3 испытания подряд; **Стоимость:** 10 000 зм.

КОТЁЛ РУННОГО ПОРАБОЩЕНИЯ: в этих созданных в Гасташе, царстве чревоугодия, массивных котлах, наполненных некромантической энергией, могли помещаться взрослые великаны. Любой великан, помещённый в котёл и затем убитый, тотчас возрождался как рунный раб — см. стр. 438, где приведено подробное описание этого садистского магического предмета.

СКАНДЕРИГ

Огромная огненная пасть открывается в чреве этой громоздкой железнокожей бестии, чьи короткие руки заканчиваются бритвенно острыми когтями.

СКАНДЕРИГ

КО 10



Опыт 9 600

Принципиальное злое крупное потустороннее существо (земляной, экстрапланарный).

Иници.: +6; Восприятие: темновидение; Внимание +15.

ЗАЩИТА

КБ: 25, касание 11, врасплох 23 (+14 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 137 (11d10+77).

Стойкость +14, Реакция +5, Воля +10.

Невосприимчивость: огонь, яд; Устойчивость: кислота 10, холод 10.

АТАКА

Скорость: 20 футов, рытьё 20 футов, скольжение сквозь твердь.

В ближнем бою: укус +17 (2d6+7 и раздирание брони), укус +17 (1d6+7), 2 удара когтями +17 (1d6+7).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: адамантовый укус, жгучая слюна.

Псевдозаклинания (УЗ 10; концентрация +12):

Постоянные — бесследный шаг.

Неограниченно — полноценный образ (СЛ 15), преобразование камня, проход сквозь стену, разбивающий звук (СЛ 14).

3 / день — быстрое заклинание сотворить пламя, каменная стена, крошечная тьма, огненная стена, превращение плоти в камень (СЛ 18), пространственный якорь.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 24, Лвк: 14, Вын: 25, Инт: 15, Мдр: 12, Хар: 15.

БМА: +11; МБМ: +19; ЗБМ: 31.

Черты: Боевые рефлексy, Быстрое псевдозаклинание (сотворить пламя), Жестокий удар, Разрушение⁺, Разрушение⁺⁺, Стальная воля, Стальная воля⁺, Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +16 (+12 при прыжках), Внимание +15, Знание (подземелья) +16, Лазание +21, Механика +16, Проницательность +15, Ремесло (капканщик) +16, Скрытность +12.

Языки: всеобщий, дварфийский, дьявольский, терран.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая подземная (план Земли).

Численность: одиночка или команда (2–6).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Адамантовый укус (Экс): атаки укусом скандерига считаются атаками адамантовым оружием для преодоления СУ.

Жгучая слюна (Св): скандериг может в качестве основного действия плюнуть шлаком из своего рта на животе раз в 1d4 раунда. Раскалённый металл покрывает любую квадратную область размером 10 на 10 футов

рядом со скандеригом. Любое существо в этой области получает 14d6 урона огнём (испытание Реакции со СЛ 22 снижает урон вдвое). Шлак быстро остывает, превращаясь в кучу бесполезного мусора и искорёженного металла, которая считается пересечённой местностью и рассыпается в пыль через 1 час. СЛ испытания зависит от Выносливости скандерига.

Раздирание брони (Экс): когда скандериг успешно атакует укусом, он жуёт броню цели, получая тем самым свободную попытку разрушения против брони цели, если та провалит испытание Реакции со СЛ 22. Скандериг также получает черты Разрушение⁺ и Разрушение⁺⁺ в качестве дополнительных. СЛ испытания зависит от Силы скандерига.

Скандериги похожи на огромных бочкообразных великанов в тяжёлой броне, с чудовищными пастьми как на голове, так и на животе. Они родом с плана Земли, но иногда проходят через подземные порталы на Материальный план, где кормятся богатыми и относительно незащищёнными жилами минералов. Скандериг может столетиями спокойно жить в недрах горы, создавая проблемы, лишь когда руда истощается или кто-то пытается вторгнуться на его территорию.

Скандеригов особенно боятся в дварфийских сообществах. Из-за их склонности разрушать подземные кузны из них часто делают пугало для дварфийских детишек, также пытаются привить «хорошие кузнечные привычки», ибо сказано: «Шлак попусту бросать — скандерига звать. Лишнюю руду берёшь — скандерига призовёшь!»



ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
ПРОДОЛЖЕНИЕ
КАМПАНИИ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
СЭНДПОИНТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
МАГНИМАР

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ЧЕРЕПАШИЙ ПАРОМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 5:
ЗИН-ШАЛАСТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 6:
БЕСТИАРИЙ

ПРИЛОЖЕНИЕ 7:
НОВЫЕ ПРАВИЛА

ПРИЛОЖЕНИЕ 8:
МАГИЧЕСКИЕ
ПРЕДМЕТЫ

ПРИЛОЖЕНИЕ 9:
ГЛОССАРИЙ

ЧЁРНАЯ МАГГА

Змеиная шея этой чудовищной твари венчается зубастой рептильной головой, а тело её — спутанная масса шевелящихся щупалец.

ЧЁРНАЯ МАГГА

КО 15



Опыт 51 200

Хаотичное злое гигантское потустороннее существо (местный, подводный).

Иници. +4; **Восприятие:** круговой обзор, ночное зрение 60 футов; **Внимание** +22.

ЗАЩИТА

КБ: 30, касание 6, врасплох 30 (+24 естественная броня, -4 размер).

ПЗ: 232 (15d10+150).

Стойкость +19, **Реакция** +11, **Воля** +9.

СУ: 15/магия и холодное железо; **Невосприимчивость:** воздействующие на разум эффекты, окаменение, полиморфизм, смертельные эффекты; **Устойчивость:** кислота 20, холод 20; **УКМ:** 26.

АТАКА

Скорость: 20 футов, плавание 60 футов.

В ближнем бою: укус +24 (2d8+13 / 19-20 и вытягивание жизни), 4 щупальца +19 (2d6+6 и захват).

Занимаемое пространство: 20 футов; **Зона досягаемости:** 20 футов.

Особые атаки: вытягивание жизни (2 уровня, СЛ 22), дыхание безумия, сдавливание (2d6+11).

Псевдозаклинания (УЗ 15; концентрация +20):

Постоянные — *сфера прозрения*.

Неограниченно — *молебен*, *погребальный звон* (СЛ 17).

3 / день — *высший приказ* (СЛ 20), *подчинение гуманоида* (СЛ 20), *прорицание*, *пространственный якорь*, *требование* (СЛ 23).

1 / день — *божественное откровение*, *посвящение злу*, *сновидение*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 37, **Лвк:** 10, **Вын:** 31, **Инт:** 25, **Мдр:** 18, **Хар:** 20.

БМА: +15; **МБМ:** +32 (+36 при захвате); **ЗБМ:** 42 (нельзя сбить с ног).

Черты: Жестокий удар, Жестокий удар+, Молниеносная реакция, Сметающий удар, Сокрушительный удар, Таран+, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (укус).

Навыки: Акробатика +18, Внимание +22, Выживание +19, Запугивание +23, Знание (история) +22, Знание (магия) +25, Знание (планы) +25, Знание (природа) +22, Знание (религия) +22, Колдовство +25, Плавание +36, Проницательность +22, Скрытность +6.

Языки: всеобщий, демонический, драконий, дьявольский, небесный, тассилонский.

ОС: искажение пространства, межпространственные щупальца.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: Сторвальский омут.

Численность: одиночка.

Сокровища: утроенные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Дыхание безумия (Св): Чёрная Магга может один раз в минуту в качестве основного действия выдохнуть злое облако яда. Это облако чёрного дыма заполняет 60-футовый конус. Все существа в области действия получают 1d6 урона Мудрости и находятся в замешательстве 1d6 раундов (испытание Воли со СЛ 27 снижает урон Мудрости вдвое и отменяет эффект замешательства). Это воздействующий на разум эффект яда. СЛ испытания зависит от Выносливости Чёрной Магги. Это губительное дыхание нельзя использовать под водой.

Искажение пространства (Св): одно присутствие Чёрной Магги искажает пространство. Любое существо, находящееся в 300 футах от Чёрной Магги, при попытке использовать эффект телепортации должно успешно пройти проверку УЗ со СЛ 21, или эффект телепортации не срабатывает. Если эффект не срабатывает, существо, попытавшееся телепортироваться, должно пройти испытание Стойкости со СЛ 27 или будет мучимо тошнотой в течение 1d6 раундов. СЛ испытания зависит от Выносливости Чёрной Магги.

Межпространственные щупальца (Св): щупальца Чёрной Магги позволяют ей видеть всё происходящее на Эфирном и Теневом плане, пока она находится на Материальном плане, а также позволяют ей проникать туда. Таким образом, она не только знает о существовании этих планов и существ, что там находятся, но она также может пропускать щупальца на эти планы, чтобы атаковать их обитателей. Она также может заставить щупальца исчезнуть и материализоваться вновь, чтобы атаковать противников по другую сторону стен и других преград, если только на область не было сотворено заклинание *пространственная преграда* или похожий эффект. Чёрная Магга может брать противников в захват щупальцами, но она не может затягивать их или схваченные предметы через планы вместе с щупальцами.

Чёрная Магга — одна из любимых слуг Ламашту и воплощение власти богини над чудовищами, тварями и безумием. Как нечестивый вершитель воли Ламашту, Чёрная Магга изначально стремилась разрушать труды цивилизованного мира, сеять страх перед чудовищами и побуждать более слабых слуг Ламашту на безнравственные и кровавые деяния. Чёрная Магга появилась в Сторвальском омуте вскоре после того, как Карзуг затопил этот огромный карьер, и её присутствие в новообразовавшемся озере принесло много горестей и бед тассилонцам, жившим по берегам или плававшим по его водам. Интерес Карзуга к этим краям быстро угас, и он даже не пытался что-либо сделать с этой тварью, что породило слухи о том, что рунный властитель заключил сделку с Ламашту, чтобы поселить эту тварь в Сторвальском омуте — возможно, чтобы скрыть какую-то великую тайну в глубине вод. В любом случае говорили, что Ламашту напрямую общается с Чёрной Маггой, и для многих слова этого чудовища равны приказам самой богини.

Чёрная Магга внешне — комок щупалец и глаз, увенчанный головой плезиозавра. Она поистине огромна. Будучи практически бессмертной (пока её не убьют), Чёрная Магга, появившись больше 10 000 лет тому назад в Варисии, провела большую часть этого времени в спячке. Периоды сна могли длиться десятками столетий и более, прерываясь короткими периодами бодрствования в пару десятилетий. Долгие периоды сна несколько подорвали силы Чёрной Магги, поскольку после каждого столетия сна она становилась слабее. Сейчас она — лишь тень прежней Чёрной Магги. Её нынешняя сила много говорит о том, каким страшным чудовищем она была в годы расцвета Тассилона, прежде чем Низвержение изменило всё.

МИФ О ЧЁРНОЙ МАГГЕ

Рыбаки и лесники, бывавшие у Сторвальского ому́та, рассказывали о страшном чудовище, восстающем из глубин. Ниже приведены некоторые распространённые, пусть и ошибочные сведения о Чёрной Магге, которые вполне могли быть правдой во времена древнего Тассилона, когда она была в расцвете сил.

КРОВАВЫЙ ЯЗЫК: многие, кто видел Чёрную Маггу и выжил, не могут рассказать об этой встрече. Говорят, что, когда они пытаются говорить об этом, у них в горле закипает чёрная кровь, душа их. Так что Чёрную Маггу ви́дело куда больше народу, чем говорят.

НЕУЯЗВИМОСТЬ ПЕРЕД БОГАМИ: Чёрная Магга старше многих богов. Сакральная магия, говорят, не особо может повредить её кошмарной туше. Любой, кто вырежет сердце Чёрной Магги из её жестокой груди и искупается в гнилой крови, также станет неуязвимым для богов.

БУРЕНОСИЦА: явление Чёрной Магги часто предвещает мощные штормы и ураганы. Говорят, что сама тварь и призывает эти напасти, чтобы побольше жертв попало в её подводное царство, где она хватает их, пожирает и превращает в чудовищных червеобразных тварей.

МАТЕРИ ЗАБВЕНИЯ

Рассказывают, что в других местах мира в глубоких озёрах живут меньшие варианты Чёрной Магги. Известные как Матери забвения, эти существа имеют те же базовые параметры, что и Чёрная Магга, за исключением того, что у них только 10 КЗ и они огромные, а не гигантские. Матери забвения — чудовищные порождения хаоса и безумия; по преданию, они были созданы богиней чудовищ, чтобы служить её глашатаями и предводителями жестоких приспешников. Некоторые тайные тексты, богомерзкие даже по меркам богохульного культа Ламашту, утверждают, что Матери забвения на самом деле сёстры Ламашту, порабождённые богиней, лишённые божественности и сброшенные в Голарион в качестве

безумных служительниц. Как бы там ни было, на протяжении бесчисленных столетий Матери забвения были любимыми слугами Ламашту и воплощали силу её нечестивого гнева. Будучи чрезвычайно редкими — несмотря на то, что говорят о них смертные расы, — эти твари, похоже, не могли размножаться, хотя ходили слухи, что некоторые из них способны откусить себе язык и породить странное червеобразное потомство.

Матери забвения прячутся в самых глубоких и тёмных уголках мира, избегая дневного света и взглядов жалких смертных, что от одного вида этих неслыханных чудовищ лишаются рассудка. Глубочайшие бездны океанов и древних озёр служат укрытием позабытым царицам безумия. Живя в безднах, они питаются морскими обитателями, жертвоприношениями своих последователей и случайными неосторожными жертвами, которых утаскивают с поверхности воды под визги несчастных. Матери забвения старательно скрываются от мира наверху. Из глубин они создают сложную иерархию слуг и посредников — фактически они запускают свои чёрные щупальца через общества посредников-амфибий и тянутся к более крупным чудовищам, крупным городам и цивилизациям.



ПРИЛОЖЕНИЕ 7: НОВЫЕ ПРАВИЛА

В ЭТОМ ПРИЛОЖЕНИИ ОПИСАНЫ ПРАВИЛА ОТСЛЕЖИВАНИЯ ПУНКТОВ ГРЕХА. ПОДРОБНО РАССКАЗАНО О ТАССИЛОНСКОЙ МАГИИ, НОВОЙ ЧЕРТЕ И СЕМИ НОВЫХ ЗАКЛИНАНИЯХ, ИЗОБРЕТЁННЫХ ДРЕВНИМИ ТАССИЛОНСКИМИ ВОЛШЕБНИКАМИ.

В главе 5 «Возвращения рунных властителей» персонажи посещают древний комплекс Рунной кузницы — мистическую лабораторию, более чем за 10 000 лет пропитавшуюся грехами до такой степени, что мощная магия Рунной кузницы пронизана личными пристрастиями тех, кто так долго был здесь заточён.

В результате сама Рунная кузница по-разному реагирует на персонажей, являющихся образцами различных грехов. Эти эффекты детально раскрываются в этой главе — но как вам определить, является ли персонаж грешником?

ПУНКТЫ ГРЕХА И ДОБРОДЕТЕЛИ

Когда вы начинаете кампанию «Возвращение рунных властителей», вы должны выделить время и написать имена всех персонажей вашей группы в большой таблице с 14 различными ячейками на персонажа — по одной ячейке на каждый грех и соответствующую добродетель. Пример таблицы приведён на стр. 433. По мере развития кампании отмечайте в таблице, как поступает конкретный персонаж. Каждый раз, когда персонаж совершает действие, которое кажется вам особенно греховным или добродетельным, ставьте отметку в соответствующую ячейку. Если персонаж совершает грех, но уже имеет отметки в ячейке добродетели, соответствующей этому греху, просто сотрите одну из отметок в ячейке добродетели (и наоборот). Одновременно отметки могут быть только в одной из ячеек — у персонажа, который умудряется уравнивать грехи и добродетели (или который не проявляет ни греха, ни добродетели), может вовсе не быть отметок в строке.

Вы должны ставить отметки только для значительных событий игры — мелкие события можете опускать. Если персонаж грабит мёртвого гоблина, не следует приписывать ему пунктов алчности — такие трофеи считаются нормальными для игры. Если, с другой стороны, он радостно крадёт последние сбережения персонажа ведущего и тратит все деньги на себя, он явно заслуживает пунктов греха. Персонаж считается грешником, когда имеет 5 или больше отметок для определённого греха (иногда называемых «пунктами греха»). Точно так же персонаж считается добродетельным, когда у него есть 5 или больше отметок конкретной добродетели. В Рунной кузнице имеют значение только самые греховные аспекты персонажа — если у него 5 или более пунктов разных грехов, тот грех, где пунктов больше всего, определяет бонусы и штрафы в этом подземелье. В случае одинакового количества пунктов вам самостоятельно, основываясь на ваших познаниях о персонаже,

придётся решить, какой грех для него самый подходящий. Конкретные примеры действий, приносящих пункты грехов и добродетелей, приведены ниже.

ЗАВИСТЬ: часто и громко сетует на везение других членов отряда, их умения и удачу. **МИЛОСЕРДИЕ:** проводит много времени, ухаживая за ранеными после нападения гоблинов на Сэндпоинт, и не берёт денег.

ЧРЕВУГОДИЕ: многократно напивается во время игровой встречи. **УМЕРЕННОСТЬ:** проводит игровую встречу, не напиваясь в таверне, в то время как минимум двое других персонажей совершают подобное.

АЛЧНОСТЬ: грабит других персонажей или прячет значительную часть сокровищ для себя самого. **ЩЕДРОСТЬ:** передаёт сбережения Хэмбли мэру Деверин.

ПОХОТЬ: охотно принимает приставания Шайлисс под предлогом охоты на крыс в подвале магазина её отца. **ЛЮБОВЬ:** дарит другому персонажу или персонажу ведущего романтический подарок стоимостью минимум в 1 000 на уровень дарящего.

ГОРДЫНЯ: похвастается, что в особняке Фоксглавов было нечего бояться. **СКРОМНОСТЬ:** отказывается принять награду от персонажей ведущего или приписывает все заслуги другим.

ЛЕНЬ: уговаривает партию остановиться и отдохнуть после всего одной-двух значительных сцен в этот день. **УСЕРДИЕ:** уговаривает группу продолжать приключение после того, как группа уже прошла как минимум пять серьёзных сцен за день.

ГНЕВ: охотно пытается пленника. **ДОБРОТА:** отпускает сдавшегося врага и лечит его раны, чтобы тот смог выжить.

ТАССИЛОНСКАЯ МАГИЯ

Хотя концепция разделения волшебников по специализациям согласно классически признанным школам магии уходит в глубину веков вплоть до времён Ацланта, а может, и дальше к туманной поро начала восхождения рода человеческого, именно рунные властители Тассилона в полной мере разработали специализацию по школам.

Основываясь на том, что каждая школа магии противостоит двум определённым противоположным школам, рунные властители придумали способ, которым они смогли увеличить своё могущество в избранной школе магии. Важно, что они разделили эти семь школ по принципу, что маг может сделать, а чего не может. Исключая «примеси» конкретных противоположных школ, они лишились гибкости в выборе заклинаний ради достижения большей силы в избранной магической области. Семь школ тассилонской магии представлены далее.

ОЧКИ ГРЕХА И ДОБРОДЕТЕЛИ	ПЕРСОНАЖ								
	ЗАВИСТЬ								
	МИЛОСЕРДИЕ								
	ЧРЕВУГОДИЕ								
	УМЕРЕННОСТЬ								
	АЛЧНОСТЬ								
	ЩЕДРОСТЬ								
	ПОХОТЬ								
	ЛЮБОВЬ								
	ГОРДЫНЯ								
	СКРОМНОСТЬ								
	ЛЕНЬ								
	УСЕРДИЕ								
	ГНЕВ								
	ДОБРОТА								



ЗАВИСТЬ (ПРЕГРАЖДЕНИЕ): искусство подавлять любую магию, кроме собственной. **ИСКЛЮЧЕННЫЕ ШКОЛЫ:** разрушение, некромантия.



ЧРЕВУГОДИЕ (НЕКРОМАНТИЯ): магия, манипулирующая физическим телом, вызывающая бесконечную жажду жизни. **ИСКЛЮЧЕННЫЕ ШКОЛЫ:** преграждение, очарование.



АЛЧНОСТЬ (ПРЕВРАЩЕНИЕ): магическое преобразование предметов в объекты большей ценности или практичности, а также усиление себя в физическом смысле. **ИСКЛЮЧЕННЫЕ ШКОЛЫ:** очарование, иллюзия.



ПОХОТЬ (ОЧАРОВАНИЕ): магический контроль над другими существами ради удовлетворения своих желаний и манипуляция чужими разумом, чувствами и волей. **ИСКЛЮЧЕННЫЕ ШКОЛЫ:** некромантия, превращение.



ГОРДЫНЯ (ИЛЛЮЗИЯ): усовершенствование своего внешнего вида и доминирование путём обмана и иллюзий. **ИСКЛЮЧЕННЫЕ ШКОЛЫ:** воплощение, превращение.



ЛЕНЬ (ВОПЛОЩЕНИЕ): призыв агентов и приспешников для выполнения работы или создание того, что нужно и когда нужно. **ИСКЛЮЧЕННЫЕ ШКОЛЫ:** разрушение, иллюзия.



ГНЕВ (РАЗРУШЕНИЕ): управление чистой разрушительной силой магии. **ИСКЛЮЧЕННЫЕ ШКОЛЫ:** преграждение, воплощение.

ТАССИЛОНСКАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Только волшебники могут постичь древнюю философию, созданную тассилонскими рунными властителями. Выбор в пользу специализации в какой-либо тассилонской школе магии должен быть сделан, когда персонаж впервые становится волшебником. Как только выбор сделан, изменить его нельзя.

ПРЕИМУЩЕСТВА: тассилонская специализация позволяет получить дополнительный фокус и две дополнительных ячейки заклинания на каждый круг заклинания, доступный волшебнику, начиная с первого. Эти дополнительные ячейки заклинаний должны быть использованы для подготовки одного и того же заклинания из школы специализации волшебника, позволяя ему сотворить заклинание дважды (поскольку он подготавливает заклинание дважды). Волшебник не может использовать эти ячейки для подготовки двух различных заклинаний, даже если они принадлежат к школе его специализации.

ОГРАНИЧЕНИЯ: владеющий тассилонской специализацией не может выбрать противоположные школы — они определяются для него, как только он делает выбор специализации. Эти ограничения более значительны, чем те, которым следуют большинство волшебников, и известны как исключённые школы. Тассилонский волшебник не может подготавливать заклинания из исключённых школ — для него этих заклинаний просто нет в списке заклинаний волшебника. Если он использует

волшебный предмет, требующий активации или завершения заклинания, чтобы сотворить заклинание одной из исключённых школ, он обязан применить для этого навык Использование магических устройств.

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Хотя эти заклинания первоначально были изобретены волшебниками, их могут использовать и другие классы.

АУРА ЖАДНОСТИ

Школа: преграждение;

Круг: бард 5, ведьма 5, чародей / волшебник 5.

Время сотворения: 1 раунд.

Компоненты: С, Ж.

Область: эманация радиусом 25 футов, с центром на вас.

Длит.: 1 раунд / УЗ (П).

Испытание: нет.

Устойчивость к магии: нет.

Каждый раз, когда безвредное (что указано в испытании заклинания) заклинание 3 или более низкого круга сотворяется в области эффекта ауры жадности, вы можете немедленно получить бонусы от этого заклинания, как если бы оно было нацелено и на вас. Выбранная цель заклинания всё равно получает эффект заклинания. Вы получаете бонусы этого скопированного заклинания, только если заклинатель находится в области ауры жадности. Каждый раз, когда аура жадности копирует эффект заклинания, продолжительность действия

ауры жадности сокращается на количество раундов, равное кругу заклинания, эффект которого копируется.

БЕССОЗНАТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Школа: очарование (принуждение) [разум, язык];

Круг: бард 6, ведьма 6, инквизитор 6, чародей / волшебник 6.

Время сотворения: 10 минут.

Компоненты: С.

Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов / 2 УЗ).

Цель: один гуманоид.

Длит.: 1 неделя / УЗ или пока не сработает (П).

Испытание: Воли отменяет.

Устойчивость к магии: да.

Это заклинание вселяет в разум цели подсознательную установку, вынуждающую её действовать согласно вашему приказу в определённых обстоятельствах. Гуманоид-цель может быть как в сознании, так и без сознания, но обязан понимать ваш язык. Сотворяя это заклинание, вы должны сформулировать те действия, которые желаете, чтобы цель выполнила. Вы должны уложиться не более чем в 20 слов. Затем вы должны сформулировать условия, при которых цель должна предпринять эти действия, также уложившись в 20 слов. Действия или условия, более сложные, чем можно сформулировать в 20 словах, приводят к провалу заклинания. *Бессознательное действие* не может заставить цель убить себя, хотя может вынудить совершить чрезвычайно опасное действие, пойти против невообразимого или предпринять почти любые другие действия. Вы не можете отдавать другие приказы цели после того, как заклинание сотворено.

Если цель проваливает испытание против этого заклинания, она не обязана действовать, пока не сложатся конкретные обстоятельства. Она также не знает подробностей наложенного на неё заклинания и не помнит последние 10 минут (хотя может заметить «пропавшее» время или присутствие заклинателя). Она может действовать как пожелает, пока не сложатся обусловленные вами обстоятельства. Попав в обусловленные обстоятельства, цель вынуждена выполнять те действия, которые вы сформулировали, как под влиянием заклинания *подчинение гуманоида* (если вынужденное действие идёт вразрез с характером жертвы, она немедленно получает возможность снова пройти испытание с бонусом +5 против заклинания, чтобы прервать его эффект). В течение следующего часа цель действует согласно вашему приказу, делая всё, чтобы его выполнить. Если к концу часа цель всё ещё не выполнила приказ, она освобождается от эффекта заклинания и заклинание завершается. Как только действия выполнены, действие заклинания завершается. Цель полностью помнит всё, что делала в течение этого часа.

Бессознательное действие трудно обнаружить прежде, чем заклинание будет активировано. Если сотворить *обнаружение магии* на попавшего под это заклинание, аура очарования обнаруживается, только если заклинатель, сотворивший *обнаружение магии*, имеет более высокий УЗ, чем заклинатель, сотворивший *бессознательное действие*. Даже

если заклинание обнаружено, снять его можно только при помощи *желания*, *ограниченного желания*, *разрушения чар*, *снятия проклятия* или чуда. *Рассеивание магии* не действует на *бессознательное действие*.

ВИНО СМЕРТИ

Школа: некромантия;

Круг: алхимик 2, ведьма 3, жрец 2, чародей / волшебник 3.

Время сотворения: 1 минута.

Компоненты: С, Ж.

Дистанция: касание.

Цель: 1 зелье / УЗ (которого коснулись).

Длит.: 1 час / УЗ.

Испытание: нет (предмет).

Устойчивость к магии: нет (предмет).

Это заклинание позволяет вам превратить зелье во временный источник некромантической энергии. Заклинание действует только на зелье, созданное при помощи заклинания воплощения (исцеления). Под действием этого заклинания зелье становится тёмно-красным и проявляет ауру некромантии, если на него сотворить *обнаружение магии*, пока оно остаётся под эффектом заклинания.

Когда вы выпиваете зелье, оказавшееся под влиянием этого заклинания, вы не получаете нормального эффекта от зелья. Вместо этого первый раз, когда вы в течение следующей минуты сотворяете заклинание школы некромантии, вы сотворяете его на более высоком уровне заклинателя. Бонус к УЗ равен кругу заклинания, используемого для создания зелья, на которое влияет *вино смерти*. Например, волшебник 5-го уровня пьёт *вино смерти*, сделанное из *зелья исцеления тяжёлых ранений*, и следующее своё заклинание некромантии он сотворяет как заклинатель 8-го уровня, поскольку *исцеление тяжёлых ранений* — заклинание 3 круга.

Кроме того, любая нежить (или другое существо, исцеляемое негативной энергией), выпивающее зелье, преобразённое при помощи *вина смерти*, исцеляет 1d8 урона. Любое зелье, не выпитое до окончания действия заклинания, разрушается в конце длительности *вина смерти*.

ЗНАК ГНЕВА

Школа: разрушение [сила];

Круг: жрец 6, чародей / волшебник 6.

Время сотворения: 1 основное действие.

Компоненты: С, Ж, Ф (драгоценный камень стоимостью 1 000 зм, на котором начертана тассилонская руна гнева).

Область: взрыв радиусом 25 футов, с центром на вас.

Длит.: мгновенное.

Испытание: Реакции ½ урона.

Устойчивость к магии: да.

Под вами появляется гигантский пылающий знак гнева, с силой отталкивающий всех существ, находящихся поблизости. Все существа в области эффекта получают 1d6 урона силой за УЗ (максимум 15d6) и подвергаются эффекту тарана, который пытается оттолкнуть их прямо от вас. Эффект тарана этого взрыва имеет бонус МБМ, равный вашему УЗ + ваш модификатор Интеллекта,

Мудрости или Харизмы (смотря что выше). Вы невосприимчивы к урону от заклинания и его эффекту тарана и можете выбрать до одного существа за 4 УЗ, на которого тоже не подействует эффект заклинания.

КРАЖА

Школа: воплощение (телепортация);

Круг: бард 2, чародей / волшебник 3.

Время сотворения: 1 основное действие.

Компоненты: С, Ж.

Дистанция: близкая [25 футов + 5 футов / 2 УЗ].

Цель: 1 предмет в руках.

Длит.: мгновенное.

Испытание: нет.

Устойчивость к магии: нет.

Указав пальцем в нужном направлении и заявив о праве собственности, вы пытаетесь магически отнять у противника предмет, который тот держит в руке, и призвать его себе в руку. Чтобы потребовать предмет из руки противника, вы должны сделать проверку МБМ; у этой проверки бонус, равный вашему уровню заклинателя + модификатор вашего Интеллекта, Мудрости или Харизмы (смотря что выше). Если вы проваливаете проверку, цель продолжает держать предмет в руках и заклинание не срабатывает. Если проверка успешна, предмет телепортируется в вашу свободную руку или опускается к вашим ногам.

КРОВАВАЯ ПЛАТА

Школа: превращение;

Круг: ведьма 1, колдун 1, чародей / волшебник 1.

Время сотворения: 1 быстрое действие.

Компоненты: С, Ж.

Дистанция: 0 футов.

Эффект: 1 реагент.

Длит.: мгновенное.

Кровавую плату нужно сотворять сразу перед тем, как сотворить другое заклинание. Как часть заклинания, вы должны порезать руку, выпустив кровь и нанеся себе 1d6 урона. Когда вы сотворяете другое заклинание в этом же раунде, ваша кровь превращается в один из реагентов по вашему выбору, необходимых для второго заклинания. Может быть создан любой ценный реагент стоимостью более 1 зм, но их создание дополнительно наносит 1 урон Силе плюс 1 урон на каждые полные 500 зм стоимости реагента (то есть реагент стоимостью 500–999 зм стоит всего 2 урона, ценой 1000–1500 стоит 3 и так далее). Вы не можете создавать при помощи *кровавой платы* волшебные предметы.

Например, чародей, которому известно заклинание *каменная кожа*, может сотворить *кровавую плату* для создания алмазной пыли стоимостью 250 зм, необходимой для этого заклинания, получив 1d6 урона и 1 урон Силе.

Реагенты, созданные при помощи *кровавой платы*, снова превращаются в кровь в конце раунда, если они не были использованы. Заклинатели без крови не могут сотворить *кровавую плату*, а те, кто невосприимчив к урону Силе (например, заклинатели-нежить), не могут использовать *кровавую плату* для создания ценных реагентов.

ОБЛАЧЕНИЕ ВЛАСТИ

Школа: иллюзия (морок);

Круг: бард 2, чародей / волшебник 2.

Время сотворения: 1 основное действие.

Компоненты: С, Ж.

Дистанция: на себя.

Цель: вы сами.

Длит.: 1 час / УЗ.

Испытание: нет.

Устойчивость к магии: нет.

Вы облечены иллюзией власти. Остальные считают, что у вас есть авторитет высокопоставленного чиновника, религиозного деятеля или более могучего воина. Эта иллюзия даёт вам бонус +5 ко всем проверкам Дипломатии и Запугивания. Если вы пытаетесь выдать себя за конкретную авторитетную персону, с которой встречались лично, вы получаете бонус +10 (мастерство) к проверке Маскировки и любой проверке Блефа, связанной с исполнением роли этого представителя власти.

Кроме того, другим неудобно выступать против вас. Существа с Интеллектом 3 или выше получают штраф –2 на все встречные проверки, совершенные против вас, такие как проверки Проницательности, сделанные, чтобы определить, блефуете ли вы, или проверки Внимания, сделанные, чтобы заметить вас, когда вы используете Скрытность (они не хотят спрашивать, что вы здесь забыли).

НОВАЯ ЧЕРТА: МЕТКА ЛАМАШТУ

Вы отмечены как один из любимых приспешников Ламашту.

ТРЕБОВАНИЯ: Вын 13, Ламашту как божество-покровитель.

ПРЕИМУЩЕСТВА: у вас на животе несколько уродливых шрамов, словно ваше чрево разорвала когтистая лапа. Метка Ламашту указывает, что вы — любимый последователь Матери чудищ, и если метку видно, вы получаете бонус +2 к проверкам Запугивания, но штраф –2 к проверкам Дипломатии.

Раз в день в качестве свободного действия вы можете воззвать к Ламашту, нанеся удар незлому противнику любой атакой в ближнем бою. При этом вы временно уродуете существо, которому наносите удар. Обычные уродства, вызываемые такой атакой, включают появление раздвоенных копыт, рогов, раздвоенных языков, рудиментарных конечностей вроде крыльев и хвостов, органов, непонятным образом вырастающих снаружи, дополнительных (и бесполезных) глаз, а также затвердевающих пластинами кожи, сочащейся гноем. Это уродство снижает значение Харизмы цели на 1d4 на 1 час; цель может противостоять этому эффекту, совершив испытание Стойкости (СЛ 10 + уровень вашего персонажа + ваш модификатор Харизмы). Это физическое уродство исчезает, как только штраф к Харизме пропадает.

Кроме того, любое потомство, которое вы зачнёте или родите, получает шаблон бестии.



ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
ПРОДОЛЖЕНИЕ
КАМПАНИИ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
СЭНДПОИНТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
МАГНИМАР

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ЧЕРЕПАШИЙ ПАРОМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 5:
ЗИН-ШАЛАСТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 6:
БЕСТИАРИЙ

ПРИЛОЖЕНИЕ 7:
НОВЫЕ ПРАВИЛА

ПРИЛОЖЕНИЕ 8:
МАГИЧЕСКИЕ
ПРЕДМЕТЫ

ПРИЛОЖЕНИЕ 9:
ГЛОССАРИЙ

ПРИЛОЖЕНИЕ 8: МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

ВСЕ ПРЕДМЕТЫ, ПЕРЕЧИСЛЕННЫЕ НА СЛЕДУЮЩИХ СТРАНИЦАХ, МОЖНО ВСТРЕТИТЬ, ПРОХОДЯ СЕРИЮ ПРИКЛЮЧЕНИЙ «ВОЗВРАЩЕНИЕ РУННЫХ ВЛАСТИТЕЛЕЙ». ЧТОБЫ СОХРАНИТЬ ОЩУЩЕНИЕ ИХ УНИКАЛЬНОСТИ, ВЫ НЕ ДОЛЖНЫ ДОПУСКАТЬ, ЧТОБЫ ПЕРСОНАЖИ ПОКУПАЛИ ИХ В ЛАВКАХ, ЗА ОДНИМ ИСКЛЮЧЕНИЕМ: ГОРНЫЙ ЭЛИКСИР ДОЛЖЕН БЫТЬ ДОСТУПЕН В БОЛЬШИНСТВЕ КРУПНЫХ ГОРОДОВ (ТАКИХ КАК МАГНИМАР).

АМУЛЕТ РУННОГО КОЛОДЦА	КАТЕГОРИЯ шея	МАЛЫЙ АРТЕФАКТ
АУРА СИЛЬНОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ	УЗ 20	ВЕС —

Этот амулет из золота и красного хрусталя даёт носителю бонус усиления +5 к естественной броне. Кроме того, носитель становится настроенным на *рунный колодец алчности* и *линзу души*, контролирующую его, — это позволяет носителю получать выгоду от фрагментированных душ, собранных и поглощённых *рунным колодцем*. Пока *рунный колодец* действует, носитель не старится и не нуждается в еде и питье. Кроме того, он может летать со скоростью 60 футов с безупречной маневренностью и получает быстрое исцеление 10. Если амулет *рунного колодца* снять, носитель теряет все эти способности. Хотя это означает, что носитель начинает нормально стариться и должен есть и пить, он не страдает ни от какого дурного эффекта прожитых лет и пропущенных трапез за время ношения амулета.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Амулет *рунного колодца* надо бросить в активный *рунный колодец* противоположной школы магии (*рунный колодец похоти* или *рунный колодец гордыни* в случае этого конкретного амулета), после чего амулет распадается на четыре части, которые затем разлетаются по территории бывшего Тассилона. Если эти фрагменты собрать и поместить в связанный *рунный колодец* (в этом конкретном случае *рунный колодец алчности*), амулет восстанавливается и снова может использоваться в полной мере.

АРХИВ АНАФЕМЫ	КАТЕГОРИЯ нет	ВЕЛИКИЙ АРТЕФАКТ
АУРА СИЛЬНАЯ (ВСЕ ШКОЛЫ)	УЗ 20	ВЕС 2 ФУНТА



Этот необычно тяжёлый свиток представляет собой довольно длинный лист мягкой, но нервущейся бумаги, намотанной на два стержня. Если развернуть *архив анафемы*, читающий видит путаницу тассилонских рун. Каждый раз, когда свиток разворачивают, руны становятся в разном порядке, содержание архива меняется в зависимости от состояния разума и желаний читателя. Сам архив можно использовать двумя способами: как для сотворения древних заклинаний, так и раскрытия зловещих тайн и сокрытых кошмаров.

При использовании *архива анафемы* для сотворения заклинаний пользователь может просто развернуть его (в этом случае он случайным образом открывает одно

из новых тассилонских заклинаний, описанных выше) или попытаться заставить *архив анафемы* открыть конкретное заклинание из этого списка или любое мистическое заклинание, которое он знает, как творить. При этом требуется проверка Колдовства (СЛ = 20 + двойной круг заклинания) — провал означает, что архив открывает одно случайное заклинание из семи указанных ранее. Какое бы заклинание ни показал *архив анафемы*, пользователь может сотворить заклинание из этого свитка, словно сотворяет заклинание с обычного свитка, за исключением того, что заклинание после сотворения не исчезает из *архива анафемы*.

Когда архив используется для исследований, он даёт бонус +10 (интуитивный) к одной проверке Знания, связанной с мрачными или пугающими древними знаниями (по желанию ведущего — среди тем злые потусторонние существа, *рунные властители*, Тассилон, Ленг, злые религии или нежить). Это позволяет персонажу совершать проверку Знания без изучения.

Каждый раз, когда персонаж использует *архив анафемы*, его разум становится всё более одержимым и нестабильным. Используя архив, пользователь обязан совершать испытание Воли (СЛ = 15 + двойное количество использований им *архива анафемы*). Провал приводит к тому, что пользователь теряет 1d4 Мудрости и оказывается в состоянии замешательства на количество раундов, равное количеству использований им артефакта + 1.

Архив анафемы закрывается автоматически каждый раз после использования и не может быть открыт в течение 24 часов.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Архив анафемы должен быть съеден ангелом, который стал глухим и слепым по вине злого источника. Ангел не должен знать, что съедает артефакт.

ГОРНЫЙ ЭЛИКСИР	КАТЕГОРИЯ нет	ЦЕНА 2 450 зм
АУРА СРЕДНЕЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ	УЗ 7	ВЕС —



Если выпить горный эликсир, то по горам карабкаться станет легче. Выпивший эликсир считается акклиматизировавшимся ко всем большим высотам ниже смертельной зоны и получает бонус +2 (мастерство) ко всем проверкам Выживания, совершённым на высоте выше 5 000 футов. Персонаж также получает бонус +10 (мастерство) ко всем проверкам Лазания и Выживания в горной местности (эти бонусы складываются с бонусами за высоту, описанными выше). Наконец, выпивший

получает преимущества заклинания *защита от непогоды*. Эффект эликсира заканчивается спустя 8 часов.

СОЗДАНИЕ	СТОИМОСТЬ: 1 225 ЗМ
----------	---------------------

Создание волшебных вещей, защита от непогоды, паучьи лапы.

ЗАЗУБРЕННЫЙ ФАЛЬШИОН	КАТЕГОРИЯ нет	ЦЕНА 22 375 ЗМ
АУРА СРЕДНЕЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ (ЗЛО)	УЗ 11	ВЕС 8 ФУНТОВ



Клинок этого грубо выглядящего фальшиона зазубрен, создавая впечатление стилизованной клыкастой шакальей пасти из блестящего металла. Это оружие было сделано в честь Ламашту и ценилось её самыми могучими последователями не только в бою, но и для жертвоприношений.

Зазубренный фальшион — +1 нечестивый фальшион, и нанесённые им рваные раны страшно кровоточат. Когда владелец зазубренного фальшиона наносит им критический удар, клинок оживает и «вгрызается» в жертву. Кроме нанесения урона во время критического удара, это жуткое вгрызание наносит 2 урона Выносливости и повергает жертву в шок на 1 раунд (испытание Стойкости со СЛ 15 отменяет). Существа, невосприимчивые к критическим ударам, невосприимчивы к урону Выносливости и эффекту шока.

СОЗДАНИЕ	СТОИМОСТЬ: 11 375 ЗМ
----------	----------------------

Создание волшебного оружия и доспехов, нечестивая погибель, повреждение, создатель должен быть злым.

КАМНИ ИУНА, ТАССИЛОНСКИЕ	КАТЕГОРИЯ нет	МАЛЫЙ АРТЕФАКТ
АУРА СИЛЬНАЯ (ВАРИРУЕТСЯ)	УЗ 12	ВЕС —

Были ли эти камни изобретены ацкланти или просто найдены ими, камни иуна были важной частью ацклантского общества и в дальнейшем тассилонского. Многие правители Тассилона — в частности, рунные властители вроде Карзуга — пристрастились вживлять такие камни в свою плоть. Вживлённый камень иуна нельзя было разрушить или украсть. Дальнейшие правила по вживлению камней иуна можно найти в *Pathfinder Campaign Setting: Seekers of Secrets*.

Тассилонские волшебники усовершенствовали и улучшили многие формы камней иуна, такие как четыре необычно сильных камня, описанные ниже. Эти камни являются малыми артефактами, и методы их создания утрачены после падения Тассилона.

Алый шарик: этот камень иуна даёт бонус +2 (усиление) к Интеллекту (бонусы от обладания несколькими алыми шариками суммируются, максимум до +6).

Изумрудный эллипсоид: изумрудный эллипсоид даёт 5 дополнительных ПЗ (бонусы от обладания несколькими изумрудными эллипсоидами суммируются; максимума нет).

Ониксовый ромбоид: этот камень даёт бонус +2 (усиление) к Выносливости (бонусы от обладания несколькими ониксовыми ромбоидами суммируются, максимум до +6).

Янтарное веретено: янтарное веретено даёт бонус +1 (сопротивляемость) ко всем испытаниям (бонусы от обладания несколькими янтарными веретёнами суммируются, максимум до +5).

КНИГА С САЭДРОМ	КАТЕГОРИЯ нет	МАЛЫЙ АРТЕФАКТ
АУРА СИЛЬНОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ	УЗ 16	ВЕС 5 ФУНТОВ



Говорят, первую книгу с саэдром создал дракон, служивший императору Зину. Каждая из этих книг была уникальна внешне и содержала бесконечное число страниц, на которых заклинатель мог записывать заклинания. Любой волшебник, который подготавливает заклинания из книги с саэдром, потенциально содержащей целую библиотеку мистического знания, может подготовить дополнительные заклинания, как если бы его Интеллект был выше на 6. Это не настоящий бонус к Интеллекту и не даёт пользователю дополнительных преимуществ. Книга с саэдром Карзуга содержит все заклинания волшебника / чародея из «Основной книги правил» и этой книги (кроме принадлежащих к школам очарования и иллюзии) — по желанию ведущего в книге с саэдром может быть и больше заклинаний.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Необходимо создать специальное заклинание 9 круга, исключительно для уничтожения конкретной книги с саэдром, в которую оно записывается. Это заклинание, для которого нужны многочисленные дорогие и редкие реагенты, должно быть сотворено владельцем книги с саэдром.

КОГТИ ЛЕНГА	КАТЕГОРИЯ руки	ЦЕНА 67 000 ЗМ
АУРА СИЛЬНОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ	УЗ 15	ВЕС 1 ФУНТ



Эти изящно сделанные когти богато покрыты золотой филигранью. При ношении когти Ленга дают владельцу две естественных атаки когтями, обе с бонусом +3 (усиление) к проверкам атаки и урона. Носитель среднего размера наносит 1d4 урона каждым ударом когтями, небольшого размера — 1d3 урона. При критическом ударе когти вынуждают жертву пройти испытание Воли со СЛ 20. При провале цель навсегда впадает в замешательство (как в результате заклинания *безумие*). Это воздействующий на разум эффект.

Носитель невосприимчив к заклинаниям и способностям, вызывающим замешательство. Его Мудрость снижается на 2, пока он носит когти. Когти Ленга не мешают сотворять заклинания, держать предметы в руках или сражаться другим оружием (хотя носитель не может совершать атаки рукой, держащей другое оружие или предмет).

СОЗДАНИЕ	СТОИМОСТЬ: 33 500 ЗМ
----------	----------------------

Создание волшебного оружия и доспехов, создание волшебных вещей, безумие, высший волшебный клык.



ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
ПРОДОЛЖЕНИЕ
КАМПАНИИ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
СЭНДПОИНТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
МАГНИМАР

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ЧЕРЕПАШИЙ ПАРОМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 5:
ЗИН-ШАЛАТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 6:
БЕСТИАРИЙ

ПРИЛОЖЕНИЕ 7:
НОВЫЕ ПРАВИЛА

ПРИЛОЖЕНИЕ 8:
МАГИЧЕСКИЕ
ПРЕДМЕТЫ

ПРИЛОЖЕНИЕ 9:
ГЛОССАРИЙ

КОЛЬЦО С САЭДРОМ

АУРА
СРЕДНЕЕ ПРЕГРАЖДЕНИЕ И ИЛЛЮЗИЯ

КАТЕГОРИЯ
кольцо

ЦЕНА
35 000 зм

УЗ
9

ВЕС
—



Это в целом простое кольцо украшено маленькой руной саэдра. Такие кольца давались агентам и союзникам рунных властителей как знаки различия и награда за работу — а иногда и ради подкупа тем, кого рунный властитель хотел переманить к себе. Как и в случае более распространённых медальонов семиконечной звезды, рунные властители имели особую связь с кольцами с саэдром, которая помогала в тайновидении и наблюдении за миром вокруг носителя кольца.

Кольцо с саэдром даёт носителю бонус +3 (отражение) к КБ, бонус +3 (сопротивляемость) ко всем испытаниям и защищает носителя при помощи постоянного эффекта *защита от непогоды*. В качестве основного действия носитель может неограниченно использовать кольцо с саэдром, чтобы изменить внешний вид своей одежды или доспеха на любой другой тип одежды или доспеха. При этом настоящие одежда и доспех сохраняют все свои свойства (включая вес). Только истинное зрение или подобная магия раскрывает истинную природу одеяний.

СОЗДАНИЕ

СТОИМОСТЬ: 17 500 зм

Создание колец, защита от непогоды, сопротивляемость, щит.

КОТЁЛ РУННОГО ПОРАБОЩЕНИЯ

АУРА
СИЛЬНАЯ НЕКРОМАНТИЯ

КАТЕГОРИЯ
нет

МАЛЫЙ
АРТЕФАКТ

УЗ
20

ВЕС
900 ФУНТОВ



Этот котёл высотой в 12 футов и 10 футов в диаметре сделан из крепкого железа. Он цельнолитой и с достаточно толстыми стенками, способными выдерживать большой жар. Сбоку он отмечен руной саэдра, а множество других тассилонских рун украшает ободок. Котёл рунного порабощения может наполнить магией тело только что убитого великана, оживляя его и превращая в рунного раба (см. стр. 427). Перед использованием котёл рунного порабощения надо активировать, наполнив его специально приготовленным варевом из редких некромантических ингредиентов и дождевой воды, собранной из нескольких открытых могил. Стоимость этих специальных ингредиентов составляет 10 000 зм, но как только котёл наполнен, под ним само собой вспыхивает пламя, которое заставляет варево кипеть и поддерживает работу котла в течение 1 года.

Как только котёл наполнен варевом, необходимо принести в жертву великана (метод убийства не так важен) и затем поместить тело целиком или частично в кипящее содержимое котла. Через час принесённый в жертву великан восстает из котла, словно после заклинания истинного воскрешения. Кроме того, оживший великан получает шаблон рунного раба (см. стр. 427). Котёл способен

воскресить таким образом до пяти великанов в день. Магия котла не влияет на помещённые в него тела существ, не являющихся великанами.

Любое живое существо (кроме рунного раба), полностью погружённое в кипящее варево действующего котла рунного порабощения, немедленно получает 6d6 урона огнём в раунд. Кроме того, дым, исходящий от кипящего котла, особенно ядовит для существ с добрым мировоззрением. Он распространяется в радиусе 30 футов от котла, и в то время как дым недостаточно густ, чтобы мешать видимости, его вонючие испарения обжигают существ с добрым мировоззрением. Каждый раунд, пока такое существо остаётся в дыму, оно должно проходить испытание Стойкости со СЛ 20 или страдать от слепоты и тошноты, пока остаётся в области действия и 1d6 раундов после выхода из этой области.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Если составить определённый вариант варева и затем попытаться использовать котёл рунного порабощения для превращения великана с добрым мировоззрением, который вызвался на это дело добровольно, то котёл треснет поперёк руны саэдра. Это немедленно уничтожает котёл и убивает всех живых рунных рабов, которые были созданы с его помощью.

ЛИНЗА ДУШИ

АУРА
СИЛЬНАЯ НЕКРОМАНТИЯ

КАТЕГОРИЯ
нет

МАЛЫЙ
АРТЕФАКТ

УЗ
20

ВЕС
8 ФУНТОВ



На поверхности этой линзы из зелёного хрусталя выгравирована тассилонская руна превращения и алчности. Линза вставлена в железное кольцо, прикреплённое к рукоятке, позволяющей менять положение

линзы под любым углом. У линзы души есть лишь одна цель — когда существо подвергается ритуалу, при котором тело клеймится, на него наносится татуировка или оно иным образом отмечается руной саэдра, линза может фокусировать душу этого существа. В любой момент после этого, когда отмеченное существо умирает, его душа проходит через линзу на пути в посмертие, к последнему суду Фаразмы. Когда душа проходит через линзу, она отфильтровывает элементы греха алчности из души и направляет их в рунный колодец алчности. Это не наносит сильного вреда душе (хотя причиняет сильное страдание) — существо, которое умирает и душа которого фильтруется через линзу души, всё ещё может быть возвращено к жизни.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Для уничтожения линзы души должно быть использовано абсолютное оружие. Линза души имеет твёрдость 20 (которую нельзя преодолеть) и прочность 200, но абсолютное оружие получает преимущество свойства убийцы, уничтожая линзу души. От других атак линза души не получает урона.

МАНТИЯ ЗИН-ШАЛАСТА

АУРА
СИЛЬНОЕ ПРЕГРАЖДЕНИЕ И ВОПЛОЩЕНИЕ

КАТЕГОРИЯ	ЦЕНА
одежда	198 000 зм
УЗ	ВЕС
16	1 ФУНТ



Традиционное одеяние рунного властителя алчности называется *мантией Зин-Шаласта*. В редких случаях рунный властитель может даровать своему любимому ученику такие одежды. Сделанные из лучшего шелка и расшитые драгоценными камнями и золотом, эти одежды на удивление легки, и в них можно свободно двигаться.

Мантия Зин-Шаласта поддерживает и подчёркивает закликательные способности носителя. Она даёт бонус брони +6 и устойчивость к магии 24, а также позволяет сотворять все заклинания с УЗ + 1. Два кармана мантии — идеальные рюкзаки. Носитель этой мантии невосприимчив к эффектам защитного поля, окружающего Шпили Зин-Шаласта, и может ощущать себя комфортно на больших высотах, включая смертельную зону на высоте 26 000 футов и выше.

СОЗДАНИЕ	СТОИМОСТЬ: 99 000 ЗМ
----------	----------------------

Создание волшебных вещей, защита от непогоды, защита от чар, магический доспех, потайной сундук.

МАНТИЯ РУН

АУРА
СИЛЬНОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ

КАТЕГОРИЯ	ЦЕНА
одежда	44 000 зм
УЗ	ВЕС
13	1 ФУНТ

Эти одежды сделаны из алого шёлка и расшиты десятками тонких тассилонских рун, каждая из которых символизирует разные типы магических эффектов или слог силы. Хотя эту мантию любят волшебники, пригодиться она может любому существу, способному сотворять заклинания. При ношении она даёт бонус +4 (усиление) к Интеллекту и позволяет носителю в качестве свободного действия вернуть до четырёх кругов заклинаний в день, которые он подготовил и затем сотворил. Каждый раз, когда заклинание возвращается и подготавливается снова таким образом, внезапный наплыв магической энергии наполняет носителя силой. На 1 раунд после возвращения заклинания СЛ испытаний против заклинаний носителя и его проверки атаки заклинаниями получают бонус +2 (усиление).

СОЗДАНИЕ	СТОИМОСТЬ: 22 000 ЗМ
----------	----------------------

Создание волшебных вещей, лисья хитрость, ограниченное желание.

МАСКА ЖИВОДЁРА

АУРА
СЛАБАЯ НЕКРОМАНТИЯ (ЗЛО)

КАТЕГОРИЯ	ЦЕНА
голова	1 500 зм
УЗ	ВЕС
3	1 ФУНТ



Эта страшная маска напоминает сшитое из лоскутов перекошенное лицо с одним выпученным глазом, кривым ртом с длинными зубами и плоским носом. Надетая маска наполняет разум носителя жутким шёпотом и образами убийств

и жестокостей. Она повышает способность носителя чутко чувствовать страх. Носитель чует запах испарины ужаса и слышит частые удары испуганного сердца. Свежая кровь для него ярко светится, он даже способен видеть, как кровь пульсирует в кровеносной системе окружающих. Маска даёт носителю бонус +2 (мастерство) к проверкам Внимания против существ, не являющихся невосприимчивыми к ужасу. Далее, способность ясно видеть расположение артерий и вен цели даёт носителю бонус +1 (нечистый) к урону режущим оружием, нанесённому живым существам. Ношение маски *Живодёра* оставляет жестокие ментальные травмы; когда маска снята, носитель получает 1 урон Ха-ризме, а его мысли полны видений убийств.

СОЗДАНИЕ	СТОИМОСТЬ: 750 ЗМ
----------	-------------------

Создание волшебных вещей, зрение некроманта.

МАСКА ЖНЕЦА

АУРА
СРЕДНЕЕ ОЧАРОВАНИЕ (ЗЛО)

КАТЕГОРИЯ	ЦЕНА
голова	12 000 зм
УЗ	ВЕС
7	1 ФУНТ



Эта пугающая маска на самом деле длинная полоса мягкой человеческой кожи, свёрнутая расширяющейся спиралью и сшитая чёрными нитками. Промежутки между швами позволяют носителю видеть и дышать. Маска жнеца действует аналогично маске *Живодёра*, но также позволяет носителю сотворять замешательство два раза в день.

СОЗДАНИЕ	СТОИМОСТЬ: 6 000 ЗМ
----------	---------------------

Создание волшебных вещей, замешательство, зрение некроманта.

МАСКА МЕДУЗЫ

АУРА
СРЕДНЕЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ

КАТЕГОРИЯ	ЦЕНА
голова	10 000 зм
УЗ	ВЕС
11	1 ФУНТ



Эта замысловатая маска сделана из золочёного железа. Из драгоценного камня на лбу исходят волнистые змеиные хвосты, похожие на волосы медузы. Эта маска даёт бонус +4 ко всем испытаниям

против визуальных эффектов, включая атаку взглядом и иллюзии, связанные со зрением. Раз в день в качестве основного действия носитель может заставить центральный драгоценный камень вспыхнуть бледно-зелёным цветом и в этот момент выбрать в качестве цели любое существо в пределах 30 футов. Это существо должно совершить успешное испытание Стойкости со СЛ 15 или окаменеть на 1 минуту, как под действием заклинания *превращение плоти в камень*.

СОЗДАНИЕ	СТОИМОСТЬ: 5 000 ЗМ
----------	---------------------

Создание волшебных вещей, превращение плоти в камень, сопротивляемость.

МЕДАЛЬОН СЕМИКОНЕЧНОЙ ЗВЕЗДЫ

АУРА
СЛАБАЯ НЕКРОМАНТИЯ

КАТЕГОРИЯ
шея

ЦЕНА
3 500 зм

УЗ
5

ВЕС
—



Этот медальон висит на кожаном шнурке и выглядит как серебряный диск с изображением саздра. Эти медальоны даются любимчикам рунных властителей; они обеспечивали небольшие преимущества носителю,

но позволяли рунным властителям использовать носителей как марионетку. Сконцентрировавшись на устройстве тайновидения (вроде *рунного колодца*), рунный властитель может ощущать мир через органы чувств носителя медальона *семиконечной звезды* и даже говорить его голосом при условии, что рунный властитель знает о существовании медальона и о том, что его носят. Так, Карзуг не может использовать медальон, пока его носит Нуалия в главе 1, поскольку он не знает о ней, но как только персонажи привлекают его внимание позже по ходу кампании, это может измениться. См. на стр. 335 последствия ношения медальона в Зин-Шаласте. *Медальон семиконечной звезды* даёт носителю бонус +1 (сопротивляемость) ко всем испытаниям. Раз в день в качестве свободного действия медальону можно приказывать дать носителю эффект *ложной жизни*. Оказавшись на шее мертвеца, медальон *семиконечной звезды* сохраняет тело бесконечно долго при помощи эффекта *посмертный покой*.

СОЗДАНИЕ

СТОИМОСТЬ: 1 750 зм

Создание волшебных вещей, *ложная жизнь*, *посмертный покой*, *сопротивляемость*.

ОХОТНИЧЬЯ МАСКА

АУРА
СЛАБАЯ ИЛЛЮЗИЯ (ЗЛО)

КАТЕГОРИЯ
голова

ЦЕНА
3 500 зм

УЗ
5

ВЕС
1 ФУНТ



Эта маска сделана из лоскутов выделанной кожи, снятой с разных человеческих лиц и наложенных друг на друга, как чешуйки, оставляя открытыми глаза и рот, — в целом она напоминает чешуйчатый череп. При ношении маска обесцвечивает лицо носителя,

придавая ему некую иллюзорность и сходство с тенью, и даёт бонус +5 (мастерство) к проверкам Скрытности. Раз в день в качестве действия полного хода носитель может заставить маску изобразить лицо любого существа того же базового размера, что и носитель, которое он видит на расстоянии 60 футов, позволяя носителю принять облик этого существа на 1 час и давая ему бонус +10 к проверкам Маскировки, чтобы казаться этим существом. Находясь в этом облике, носитель получает бонус +1 ко всем проверкам атаки и урона оружием, совершенным против существа, в чьём обличье он находится, поскольку маска распаляет ярость и зависть носителя к внешности цели.

СОЗДАНИЕ

СТОИМОСТЬ: 1 750 зм

Создание магических вещей, *изменение облика*, *ярость*.

ПЕРО ОТКРОВЕНИЯ

АУРА
СИЛЬНОЕ ПРОРИЦАНИЕ

КАТЕГОРИЯ
нет

МАЛЫЙ
АРТЕФАКТ

УЗ
20

ВЕС
3 ФУНТА



Первые *перья откровения* были созданы последователями духа Павлина. После падения Тассилона метод их создания был утрачен. Несколько сохранившихся до нынешнего дня перьев продолжают действовать и излагают откровения, получая их, по слухам, от самого духа Павлина.

Перо откровения сделано из пера павлина. Его кончик изготовлен из кости, и если взять его в руку, оно кажется странно тяжёлым. Если его обмакнуть в пустой пузырёк или другой стеклянный сосуд такого же размера и оставить там на час, то *перо откровения* наполняет сосуд чернилами. Созданные чернила в 50% случаев имеют случайный цвет, в иных случаях они чёрные.

Хотя *перо откровения* может использоваться как обычная письменная принадлежность, его истинная сила заключена в способности отвечать на вопросы. Раз в день, если пользователь сосредоточится на какой-то цели, событии или действии в будущем в пределах недели, *перо откровения* активируется и пишет короткий ответ, часто в форме зашифрованного стиха или предсказания, почти как в случае заклинания *прорицание*. Раз в неделю можно использовать перо таким же образом, чтобы сочинить *связь с иным планом*, задавая до 10 вопросов таинственному разуму, управляющему *пером откровения*.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Перо следует хитростью заставить ответить на вопрос о собственном уничтожении, не прося его напрямую раскрыть этот метод.

ПЛЕТЬ САДИСТА

АУРА
СИЛЬНОЕ ПРЕГРАЖДЕНИЕ И ВОПЛОЩЕНИЕ

КАТЕГОРИЯ
нет

ЦЕНА
22 301 зм

УЗ
11

ВЕС
1 ФУНТ



Плеть садиста представляет собой длинный кнут из тонких полосок кожи. Изначально он был создан сектой волшебников, служивших рунной властительнице Соршен, но они быстро стали популярными по всему Тассилону. Плеть действует как

+1 *ранящий кнут* и также помогает заклинаниям школы очарования двумя способами. Во-первых, он помогает сотворять заклинания очарования с дистанцией касания, словно носитель прикасается к поражённому существу. Кроме того, любое существо, получившее урон от *плети садиста*, получает штраф −5 к испытаниям Воли против эффектов очарования, созданных носителем кнута в течение минуты, если только существо не пройдёт испытание Воли со СЛ 15.

СОЗДАНИЕ

СТОИМОСТЬ: 11 301 зм

Создание волшебного оружия и доспехов, *подчинение гуманоида*.

ПОСОХ ГОЛОДНЫХ ТЕНЕЙ	КАТЕГОРИЯ нет	ЦЕНА 69 300 зм
АУРА СИЛЬНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ, РАЗРУШЕНИЕ И НЕКРОМАНТИЯ	УЗ 11	ВЕС 5 ФУНТОВ



Этот посох сделан из кости, и руна чревоугодия выжжена на его большом набалдашнике. Он позволяет использовать следующие заклинания:

- Касание вампира (1 заряд)
- Ослабляющий луч (1 заряд)
- Тьма (1 заряд)
- Истощение (2 заряда)
- Призыв тени (как призыв чудовища V, но призывает 1 тень, 2 заряда)
- Призыв пожирателя (как потусторонний слуга, но призывает 1 пожирателя, 3 заряда)

СОЗДАНИЕ	СТОИМОСТЬ: 34 650 зм
----------	----------------------

Создание посохов, истощение, касание вампира, ослабляющий луч, потусторонний слуга, призыв чудовища V, тьма.

ПОСОХ МИФРАЛОВОЙ МОЩИ	КАТЕГОРИЯ нет	ЦЕНА 58 000 зм
АУРА СРЕДНЕЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ	УЗ 11	ВЕС 7 ФУНТОВ

Посох сделан из серебра, на обоих концах находятся мифральные шары, больший из которых обвивает золотая змея. Посох позволяет использовать следующие заклинания:

- Бычья сила (1 заряд)
- Увеличение гуманоида (1 заряд)
- Телекинез (3 заряда)
- Превращение плоти в камень (4 заряда)

Этот посох можно использовать как +2/+2 боевой посох. Он также даёт бонус +2 (усиление) к Интеллекту, пока находится у владельца. Эти два свойства продолжают действовать, когда все заряды израсходованы.

СОЗДАНИЕ	СТОИМОСТЬ: 29 000 зм
----------	----------------------

Создание волшебного оружия и доспехов, создание посохов, бычья сила, лисья хитрость, превращение плоти в камень, телекинез, увеличение гуманоида.

ПОСОХ НЕБА И ЗЕМЛИ	КАТЕГОРИЯ нет	ЦЕНА 54 000 зм
АУРА СИЛЬНОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ	УЗ 9	ВЕС 5 ФУНТОВ

Увенчанный витиеватым туманным камнем и покрытый чёрной железной филигранью, этот посох позволяет использовать следующие заклинания:

- Порыв ветра (1 заряд)
- Преображение камня (1 заряд)
- Управление ветрами (2 заряда)
- Хожение по воздуху (2 заряда)
- Шипастые камни (2 заряда)

СОЗДАНИЕ	СТОИМОСТЬ: 27 000 зм
----------	----------------------

Создание посохов, порыв ветра, преобразование камня, хождение по воздуху, управление ветрами, шипастые камни.

ПРОНЗАЮЩИЙ ШИП	КАТЕГОРИЯ нет	ЦЕНА 9 000 зм
АУРА СРЕДНЕЕ ОЧАРОВАНИЕ	УЗ 7	ВЕС 9 ФУНТОВ

Пронзающий шип — оружие времён Тассилона. Стража использовала его для умирения волнений. Древокопья сделано из сумеречного дерева, наконечник его представляет собой широкое зазубренное лезвие с крючьями. Когда *пронзающий шип* используют в бою, при успешных критических ударах слышится пугающий визг, словно бы изданный разозлённым животным.

Пронзающий шип — +1 длинное копье. Раз в день, когда оно поражает врага, хозяин может заставить копье (в качестве свободного действия) испустить вспышку отчаяния радиусом 30 футов, воздействующую на всех существ, кроме носителя *пронзающего шипа*. Попавшие под это влияние существа должны успешно пройти испытание Воли со СЛ 16, или их охватывает печаль и отчаяние, что даёт штраф –2 к проверкам атаки, испытаниям, проверкам характеристик и навыков, а также проверкам урона оружием в течение 6 минут. Поражённая цель в момент срабатывания эффекта также должна успешно пройти второе испытание Воли со СЛ 16, или она будет мучима тошнотой от отчаяния в течение 1 раунда.

СОЗДАНИЕ	СТОИМОСТЬ: 4 500 зм
----------	---------------------

Создание волшебного оружия и доспехов, *кошачья грация*, приостановка действия яда, сокрушительное отчаяние.

ПРОТИВОТУМАННЫЕ ОЧКИ	КАТЕГОРИЯ глаза	ЦЕНА 8 000 зм
АУРА СЛАБОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ	УЗ 5	ВЕС 1 ФУНТ

Эти очки сделаны из тщательно отполированного горного хрусталя, имеют оправу из полированной бронзы и простой кожаный ремешок с пряжкой, рассчитанный на великана (но легко регулирующийся для головы меньшего существа). Эти очки позволяют носителю видеть сквозь магический и обычный туман, дымку и прочие затемнения. Они не дают ночного или сумеречного зрения. Более того, очки странным образом искажают и перекашивают изображение, давая штраф –4 к проверкам Внимания.

СОЗДАНИЕ	СТОИМОСТЬ: 4 000 зм
----------	---------------------

Создание волшебных вещей, *ночное зрение*, *облако тумана*.

ПЫЛАЮЩАЯ ГЛЕФА КАРЗУГА	КАТЕГОРИЯ нет	ВЕЛИКИЙ АРТЕФАКТ
АУРА СИЛЬНОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ (ЗЛО)	УЗ 17	ВЕС 8 ФУНТОВ



Вскоре после основания Тассилона древний император Зин создал *Алара'кин*, семь символов власти рунных властителей над рунной магией и соответствующими царствами. Одно из таких древних оружий — +2 *огненная пляшущая глефа Карзуга*.

Пылающая глефа Карзуга обладает острым интеллектом, дарованным её царственным создателем.



ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
ПРОДОЛЖЕНИЕ
КАМПАНИИ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
СЭНДПОИНТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
МАГНИМАР

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ЧЕРЕПАШИЙ ПАРОМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 5:
ЗИН-ШАЛАСТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 6:
БЕСТИАРИЙ

ПРИЛОЖЕНИЕ 7:
НОВЫЕ ПРАВИЛА

ПРИЛОЖЕНИЕ 8:
МАГИЧЕСКИЕ
ПРЕДМЕТЫ

ПРИЛОЖЕНИЕ 9:
ГЛОССАРИЙ

Предназначенное воплощать всё правильное и достойное из существующей добродетели, это оружие озабочено только обретением богатства и защитой сокровищ законного рунного властителя Шаласта. Оно стремится испепелить тех, кто не является заклинателями, поскольку считает их нищими, жаждущими украсть богатства хозяина. Глефа постоянно лебезит перед Карзугом (как и перед любым законным правителем Шаласта), но неустанно поносит других, взявших её в руки, сравнивая их недостатки с достоинствами былых владык-хозяев.

ПАРАМЕТРЫ

Мировоззрение: НЗ; **Эго:** 22

Восприятие: ночное зрение 120 футов, слух.

Инт: 17, **Мдр:** 10, **Хар:** 17.

Коммуникация: речь, телепатия, чтение на любых языках.

Языки: игнан, тассилонский.

Малые силы: исцеление серьёзных ранений носителя 3 / день, полноценный образ [СЛ 16] 1 / день, фейское сияние 3 / день.

Особая цель: побеждать не являющихся заклинателями; **Специальная сила:** огненный шар [УЗ 17; СЛ 16].

УНИЧТОЖЕНИЕ

Пылающая глефа Карзуга может быть уничтожена, если бросить её под ноги Олифанта Джанделая, при условии что в мире нет живого рунного властителя алчности.

РУННОЕ ОРУЖИЕ

РУННОЕ ОРУЖИЕ	КАТЕГОРИЯ нет	ЦЕНА бонус +2
АУРА СИЛЬНАЯ (ДВЕ РАЗЛИЧНЫЕ ШКОЛЫ)	УЗ 13	ВЕС —

В годы расцвета Тассилона многие великие бойцы империи, наёмники и магические убийцы обладали оружием, наполненным силами двух союзных школ магии, которые давали хозяину дополнительное превосходство над специалистом противоположной школы магии. Оружие, закалённое магией очарования и иллюзии, например, имело большую силу против специалистов превращения. Такое оружие в Тассилоне часто было под запретом, так как рунные властители опасались его распространения, но все семеро вооружали своих бойцов и убийц *рунным оружием*, тайно направленным против слабостей своих противников.

Каждое *рунное оружие* противостоит определённой школе магии. Носитель получает бонус +2 (боевой дух) ко всем испытаниям против заклинаний противоположной оружию школы магии. Всё *рунное оружие* до определённой степени обладает эмпатией. Оно усиливает грех или добродетель носителя, так что воин, вооружённый *абсолютным оружием*, становится, например, более властным. Любой владеющий *рунным оружием* получает штраф -2 ко всем проверкам Дипломатии, так как его пороки и добродетели усиливаются. Оружие не может иметь более одного свойства *рунного оружия*, а существо, имеющее два *рунных оружия* (даже если они одного типа), получает штраф -5 ко всем проверкам атаки, испытаниям Воли и проверкам навыков,

поскольку его разум постоянно подвергается многократным приливам эмпатии.

Каждой из семи школ тассилонской магии противостоит одно свойство *рунного оружия*, являющееся комбинацией противоположных школ. Семь правильных комбинаций компонентов и типы *рунного оружия*, создаваемого ими, приведены ниже. Помните, что первое название каждого типа оружия из списка даётся по греху, а второе — по добродетели, что может использовать для своего оружия добродетельный персонаж. В любом случае *рунное оружие* действует одинаково, усиливает ли оно грех или добродетель носителя.

Носитель, считающийся греховным или добродетельным (см. стр. 432) для того же типа греха или добродетели *рунного оружия*, которое он носит, становится более чувствительным к окружающей его опасности и получает бонус +2 (интуитивный) к проверкам Инициативы и бонус +1 (уклонение) к КБ.

Специфические эффекты каждого из семи типов *рунного оружия* приведены ниже.

Алчное/Милосердное (противостоит разрушению): сочетая магию воплощения и преграждения, *алчное оружие* действует как *оружие убийцы* против волшебников школы воплощения и существ с подтипом «огненный». Пока носитель использует оружие, он получает устойчивость к огню 5.

Абсолютное/Господствующее (противостоит превращению): сочетая магию очарования и иллюзии, *абсолютное оружие* действует как *оружие убийцы* против волшебников школы превращения и существ с подтипом «перевёртыш». Пока оружие при носителе, за день оно может поглощать до трёх пагубных эффектов превращения (таких как *губительный полиморф* или *окаменение*), направленных на носителя.

Завистливое/Доверчивое (противостоит некромантии): сочетая магию преграждения и очарования, *завистливое оружие* действует как *оружие убийцы* против волшебников школы некромантии и нежити, созданной заклинаниями этой школы (не против самостоятельной нежити или созданной при помощи особой способности создание отродья). Пока оружие при носителе, за день оно может поглотить до 3 отрицательных уровней, полученных носителем.

Скупое/Щедрое (противостоит иллюзии): сочетая магию превращения и воплощения, *скупое оружие* действует как *оружие убийцы* против волшебников школы иллюзии и существ с Теневого плана. Когда оружие первые три раза в день поражает иллюзию, оно автоматически совершает попытку *рассеивания магии*, чтобы развеять иллюзию.

Паразитное/Симбионтное (противостоит очарованию): сочетая магию некромантии и превращения, *паразитное оружие* действует как *оружие убийцы* против волшебников школы очарования и обольщённых, подчинённых или находящихся под магическим контролем существ. Каждый день, когда оружие первый раз наносит удар существу, находящемуся под эффектом заклинания школы очарования, оно автоматически совершает

попытку рассеивания магии, чтобы снять очарование. Если попытка успешна, оружие перекачивает эту энергию хозяину, исцеляя 6d6 урона (ПЗ сверх максимума даются как временные на 1 час).

Садистское/Сочувственное (противостоит преграждению): сочетая магию разрушения и некромантии, садистское оружие действует как оружие убийцы против волшебников школы преграждения и существ с активным эффектом заклинания преграждения. Садистское оружие окутывает носителя аурой ложной магии — когда носитель попадает под рассеивающий магию эффект, эта попытка применяется только против ауры ложной магии. Если аура рассеяна, она снова восстанавливается через 24 часа.

Тираническое/Великодушное (противостоит воплощению): сочетая магию иллюзии и разрушения, тираническое оружие действует как оружие убийцы против волшебников школы воплощения и призванных чудовищ. Когда оружие первые три раза в день наносит критический удар существу с подтипом «экстрапланарный», оно сотворяет на него возвращение.

СОЗДАНИЕ

Любое оружие может стать рунным оружием, но процесс его создания сложнее, чем для большинства волшебных предметов, — рунное оружие невозможно создать при помощи черты Создание волшебного оружия и доспехов. Необходимо погрузить выбранное оружие в чашу большого магического водоёма в самом сердце Рунной кузни.

Прежде чем водоём сможет усилить оружие, туда нужно поместить два рунных компонента. Если два этих предмета противостоят одной и той же магической школе, чаша вспыхивает золотым светом и завитки энергии поднимаются от поверхности, обволакивая любое оружие в пределах 30 футов от неё. Первое оружие, которое будет погружено в водоём, ярко вспыхивает, и на нём проступают несколько тассиловских рун, навсегда превращая его в рунное оружие (если закаляемое оружие было немагическим, водоём дополнительно даёт ему бонус усиления +1). Чаша Рунной кузни в настоящий момент накопила достаточно энергии, чтобы превратить по одному оружию для каждого персонажа (для каждого оружия требуется свой набор компонентов). Как только оружие закалено в Рунной кузне, повторно закалить его нельзя. Если ни одно оружие не погружается в чашу в течение минуты, магия возвращается к рунным компонентам. Рунные компоненты, которые можно найти в Рунной кузне, следующие:

- АЛЧНОСТЬ:** вода из купели стихийной магии (зона Ж8).
- ЛЕНЬ:** смесь четырёх гуморов (зона К5).
- ЗАВИСТЬ:** пузырёк этилиона (зона Д3).
- ПОХОТЬ:** усыпанные драгоценностями игрушки госпожи (зона 38).
- ГОРДЫНЯ:** осколок зеркала (зона И2).
- ГНЕВ:** пепел из гневного пламени (зона Л6).
- ЧРЕВУГОДИЕ:** вино Инибов (зона Е3).

РУННЫЙ КОЛОДЕЦ АЛЧНОСТИ

КАТЕГОРИЯ	ВЕЛИКИЙ АРТЕФАКТ
АУРА	УЗ
СИЛЬНАЯ НЕКРОМАНТИЯ	20
	ВЕС
	900 ФУНТОВ

Рунный колодец алчности ныне скрыт на демиплане между Ленгом и Материальным планом. Для Карзуга он является ключом к спасению от гибели, но к моменту прибытия персонажей в Око Корысти этот круглый колодец (словно бы наполненный расплавленным золотом) уже поглотил фрагменты алчных душ и теперь направляет эту энергию на завершение возвращения.

Также с его помощью Карзуг может неограниченно использовать тайновидение, хотя дальность рунного колодца ограничивается Зин-Шаластом или особыми агентами вроде Мокмуриана и Лукреции. Существа, носящие магические предметы, отмеченные саздром, получают штраф -4 к испытаниям против этого эффекта. Рунный колодец позволяет Карзугу видеть глазами и говорить устами любого, кто носит медальон семиконечной звезды (см. стр. 440). Он также при наличии времени может вызвать из рунного колодца живого взрослого синего дракона в качестве союзника или скакуна. Он, по сути, действует как заклинание врата, только дракон создаётся рунным колодцем, а не вызывается. Карзуг может одновременно получить лишь одного дракона и должен ждать 8 часов после смерти предыдущего дракона, прежде чем вызвать себе на службу нового.

Сам рунный колодец имеет 10 футов в диаметре и 10 футов в глубину. Жидкость в нём всегда действует как расплавленное золото — наносит урон, словно на существо плеснули лавой или оно погрузилось в неё. Золото, извлечённое из рунного колодца, остывает с нормальной скоростью и является постоянным — рунный колодец немедленно пополняет изъятое из него золото из своих источников, но золото не может существовать далее чем в 30 футах от края колодца. Если его отнести дальше, оно тут же исчезает. Рунные колодцы, связанные с прочими рунными властителями и грехами, существуют по всему бывшему Тассилону; каждый из этих артефактов уникален и имеет собственные качества.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Рунный колодец алчности связан с Карзугом, и пока тот жив, рунный колодец нельзя уничтожить. Если Карзуг убит, расплавленное золото в рунном колодце немедленно застывает и превращается в бросовую известковую породу, разрушая по ходу дела рунный колодец.

РУННЫЙ КОЛОДЕЦ, МАЛЫЙ

КАТЕГОРИЯ	МАЛЫЙ АРТЕФАКТ
АУРА	УЗ
СИЛЬНАЯ НЕКРОМАНТИЯ	20
	ВЕС
	900 ФУНТОВ

Рунная властительница Алазист, вдохновлённая успехом Карзуга с рунным колодцем алчности, экспериментировала с различными колодцами собственного изобретения. Многие из малых рунных колодцев гнева существовали в её царстве, хотя сегодня большинство из них находятся глубоко под водой Варисийского



ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
ПРОДОЛЖЕНИЕ
КАМПАНИИ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
СЭНДПОИНТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
МАГНИМАР

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ЧЕРЕПАШИЙ ПАРОМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 5:
ЗИН-ШАЛАСТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 6:
БЕСТИАРИЙ

ПРИЛОЖЕНИЕ 7:
НОВЫЕ ПРАВИЛА

ПРИЛОЖЕНИЕ 8:
МАГИЧЕСКИЕ
ПРЕДМЕТЫ

ПРИЛОЖЕНИЕ 9:
ГЛОССАРИЙ

залива или в Пустой горе и лишь один остался на материке Авистан, в Катакомбах Гнева под Сэндпойнтом.

Каждый раз, когда существо с гневной душой (включая гоблинов и немало убитых Джервасом Стутотом) умирает на расстоянии мили от *малого рунного колодца*, он получает 1 пункт гнева. *Малый рунный колодец* может накопить любое число пунктов гнева, но сейчас в нём всего 20. Когда воды колодца используются, расходуется некоторое количество пунктов гнева. Если они достигли нуля или отрицательного числа, *малый рунный колодец* деактивируется, его воды иссякают. Для восстановления *малого рунного колодца* требуются давно забытые ритуалы — или реактивация *великого рунного колодца* где-то в мире. Такое событие восстанавливает *малый рунный колодец* гнева до начального уровня в 3 пункта гнева.

Малый рунный колодец всего 3 фута глубиной, но любое живое существо, вступающее в его леденящие оранжевые воды, немедленно получает 2d6 урона холодом и должно успешно пройти испытание Воли со СЛ 15, или его охватит гнев. Провал означает, что существо впадает в ярость (как под действием заклинания *ярость*) и тут же атакует ближайшее живое существо. Если рядом нет живых, разъярённое существо вынуждено искать жертву, двигаясь на максимальной скорости. Эта ярость длится 2d6 минут, после чего существо становится утомлённым. Каждая активация *малого рунного колодца* таким образом стоит 3 пункта гнева.

Малый рунный колодец также может по приказу исторгнуть исчадие греха, для чего существу нужно уронить несколько капель своей крови в него. В следующем раунде из колодца выходит исчадие греха и тут же атакует ближайшее существо, в котором не чувствует гнева. Каждое использование *малого рунного колодца* таким образом стоит 6 пунктов гнева.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Как только *малый рунный колодец* гнева деактивируется, его можно уничтожить навсегда, наполнив святой водой, которая потом должна кипеть не менее 24 часов.

САПОГИ ХОЖДЕНИЯ ПО ТРЯСИНЕ

КАТЕГОРИЯ	ЦЕНА
ноги	3 500 зм
АУРА	УЗ
СЛАБОЕ ПРЕЖДАНИЕ И ПРЕВРАЩЕНИЕ	5
	ВЕС
	1 ФУНТ

Эти мягкие кожаные сапоги дают носителю следующие способности. Во-первых, он может ходить по воде в болотистой местности, если вода не глубже 5 футов, — это фактически позволяет ему двигаться по болотистой местности и грязи без снижения скорости. Он не оставляет следов или других признаков перемещения, пока находится на болотистой местности, не испытывает неудобств и не промокает под дождём, в тумане или среди других видов незамерзающих осадков. Наконец, башмаки дают ему бонус +2 (сопротивляемость) ко всем испытаниям Стойкости против яда и болезней.

СОЗДАНИЕ

СТОИМОСТЬ: 1750 ЗМ

Создание волшебных вещей, *бесследный шаг*, защита от непогоды, *сопротивляемость*, *хождение по воде*.

СЕКИРА ЗАМОРАЖИВАЮЩИХ РУН

КАТЕГОРИЯ	ЦЕНА
нет	5 312 зм
АУРА	УЗ
СРЕДНЯЯ НЕКРОМАНТИЯ	5
	ВЕС
	6 ФУНТОВ

Секиры замораживающих рун созданы для крупных существ (которые пользуются им как топорами), но меняют размер так, чтобы средние существа могли орудовать ими как боевыми топорами, а небольшие — как двуручными. Их лезвия зазубрены и покрыты тассилонскими рунами, и оружие всегда холодное на ощупь. *Секира замораживающих рун* действует как +1 оружие, но раз в день её владелец в качестве свободного действия может заставить руны на секире вспыхнуть холодным голубым светом. В последующие 5 раундов секира наносит дополнительно 1d6 урона негативной энергией при попадании. Любое существо, получающее дополнительный урон от негативной энергии, должно совершить успешное испытание Стойкости со СЛ 12 или получить 1 урон Силе. Нежить, получившая удар от *секиры замораживающих рун*, не исцеляется негативной энергией, но вместо этого должна пройти испытание Воли со СЛ 12 или бежать в панике в течение 1d4+5 раундов.

СОЗДАНИЕ

СТОИМОСТЬ: 2 812 ЗМ

Создание волшебного оружия и доспехов, *ледяное прикосновение*.

СРЕДОТОЧИЕ ДУШИ

КАТЕГОРИЯ	ВЕЛИКИЙ АРТЕФАКТ
нет	
АУРА	УЗ
СИЛЬНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ И НЕКРОМАНТИЯ	20
	ВЕС
	18 000 ФУНТОВ

Средоточие души — огромный артефакт, созданный Карзугом в последние годы Тассилона на основе исследований и заметок Владык алчности в Рунной кузне. Этот артефакт поддерживает связь между Материальным планом и Оком Корысти и перекачивает фрагменты алчных душ, подготовленные с помощью специального ритуала, через *линзу души* в Оке Корысти в сам *рунный колодец*. *Средоточие души* имеет и другие параметры, связанные с Вершиной Корысти, — см. стр. 374.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Линза души, с которой связано *средоточие души*, должна быть уничтожена, после чего *средоточие души* можно уничтожить путём физического урона или магии (твёрдость 20; прочность 800; СЛ ломания 50).

ТУНИКА ИЗ ЗМЕИНОЙ КОЖИ

КАТЕГОРИЯ	ЦЕНА
горс	8 000 зм
АУРА	УЗ
СРЕДНЕЕ ПРЕЖДАНИЕ И ПРЕВРАЩЕНИЕ	8
	ВЕС
	2 ФУНТА

Туника из змеиной кожи — облегаящая рубашка, сделанная из чешуек гигантской змеи. При ношении она даёт бонус +1 (броня) к КБ, бонус +2 (усиление) к Ловкости и бонус +2 (сопротивляемость) к испытаниям против яда.

СОЗДАНИЕ

СТОИМОСТЬ: 4 000 ЗМ

Создание волшебных вещей, *кошачья грация*, *приостановка действия яда*.

ШЕЛЛАН, МЕЧ АЛЧНОСТИ	КАТЕГОРИЯ МЕТ	ВЕЛИКИЙ АРТЕФАКТ
АУРА СИЛЬНОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ	УЗ 16	ВЕС 25 ФУНТОВ



Из Семи греховных мечей, которыми владели воители рунных властителей, — клинков, известных в Тассилоне как *Аларахай*, — меч алчности был самым вычурным, поскольку был сделан из магически обработанного золота, твёрдого, словно адамантин, но сохранившего блеск. Хотя *Шеллан* сделан из золота, он действует как адамантиновое оружие при преодолении СУ и твёрдости. *Шеллан* — +5 острый скимитар, и его твёрдость позволяет наносить урон врагам, словно он на одну категорию больше, чем его настоящий размер. Им может нормально владеть только персонаж с Силой 18 или выше — все остальные персонажи должны использовать его либо как двуручное оружие, либо получить штраф -2 к проверкам атаки.

Каждый раз, когда *Шеллан* наносит удар врагу, цель должна успешно пройти испытание Стойкости со СЛ 20 или замедлиться, как в случае эффекта заклинания *замедление* (УЗ 16). Если меч наносит критический удар, цель должна успешно пройти испытание

Стойкости со СЛ 25 или превратиться в кристаллическую статую, как в случае эффекта заклинания *превращение плоти в камень*. Персонажи, превращённые в кристаллы *Шелланом*, кажутся сделанными из рубинов, алмазов или других драгоценных камней, хотя на деле это просто крашеный кварц небольшой стоимости.

Чрезвычайно фанатичный *Шеллан* пытается заставить своего хозяина служить Карзугу и выполнять цели рунного властителя. Для достижения этого он может использовать свой интеллект и особые способности, чтобы помочь тому, кто якобы владеет им, и манипулировать «хозяином».

ПАРАМЕТРЫ

Мировоззрение: ПЗ; **Эго:** 25.

Восприятие: зрение и слух (30 футов).

Инт: 18, **Мдр:** 10, **Хар:** 10.

Коммуникация: телепатия.

Языки: всеобщий, тассилонский.

Малые силы: 3 / день — защита от непогоды, исцеление тяжёлых ранений, создание еды и питья.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Карзуг может уничтожить меч алчности, просто голосом отдав ему приказ (свободное действие для рунного властителя).

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

- Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use" or "Using" means to use, distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
- The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
- Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
- Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
- Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
- Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.
- Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
- Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
- Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
- Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

- Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
- Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
- Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
- Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
Advanced Bestiary © 2004, Green Ronin Publishing, LLC; Author: Matthew Sernett.
The Book of Fiends © 2003, Green Ronin Publishing, LLC; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, and Robert J. Schwab.
Plot & Poison © 2002, Green Ronin Publishing, LLC; Author: Matthew Sernett.
Bunyip from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Dermot Jackson.
Decapus from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Jean Wells.
Demon, Alu from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Jelly, Mustard from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Jubilee from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Mite from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.
Nereld from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Orcus from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Pazuzu from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Skulk from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Muth.
Tentamort from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Mike Roberts.
Undead Lord from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.
Wolf-in-Sheep's-Clothing from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Yeti from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Zombie, Juju from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Pathfinder Adventure Path: Rise of the Runelords Anniversary Edition © 2012, Paizo Inc.; Authors: Wolfgang Baur, Stephen S. Greer, James Jacobs, Nicolas Logue, Richard Pett, and Greg A. Vaughan.
Настольная ролевая игра Pathfinder. Серия приключений «Возвращение рунных властителей». Русское издание © 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
ПРОДОЛЖЕНИЕ
КАМПАНИИ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
СЗНДПОИТУ

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
МАГИМАР

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ЧЕРЕПАШИЙ ПАРОМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 5:
ЗИН-ШАЛАСТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 6:
БЕСТИАРИЙ

ПРИЛОЖЕНИЕ 7:
НОВЫЕ ПРАВИЛА

ПРИЛОЖЕНИЕ 8:
МАТИЧЕСКИЕ
ПРЕДМЕТЫ

ПРИЛОЖЕНИЕ 9:
ГЛОССАРИЙ

ПРИЛОЖЕНИЕ 9: ГЛОССАРИЙ

В ЭТОМ ГЛОССАРИИ ВЫ НАЙДЁТЕ СПИСОК НОВЫХ ЗАКЛИНАНИЙ, СУЩЕСТВ, СНАРЯЖЕНИЯ И ТОПОНИМОВ, ВСТРЕЧАЮЩИХСЯ В КНИГЕ. ДЛЯ КАЖДОГО НАЗВАНИЯ ПРИВЕДЁН ЕГО АНГЛИЙСКИЙ ВАРИАНТ ДЛЯ УДОБСТВА РАБОТЫ С ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМИ МАТЕРИАЛАМИ. ВОЗЛЕ НАЗВАНИЙ ЗАКЛИНАНИЙ, СНАРЯЖЕНИЯ И СУЩЕСТВ УКАЗАНО, НА КАКОЙ СТРАНИЦЕ КНИГИ ВЫ МОЖЕТЕ НАЙТИ ИХ ПОЛНОЕ ОПИСАНИЕ. БЛОКИ ПАРАМЕТРОВ СУЩЕСТВ ИЗ *BESTIARY 2*, *BESTIARY 3* И ДРУГИХ КНИГ, УКАЗАННЫХ В ТАБЛИЦАХ СЛУЧАЙНЫХ СЦЕН, ВЫ МОЖЕТЕ НАЙТИ В ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИИ RPG.NOBBYWORLD.RU ИЛИ НА PRD.INFO (НА АНГЛИЙСКОМ).

ЗАКЛИНАНИЯ

аура жадности	covetous aura	433
бессознательное действие	unconscious agenda	434
вино смерти	deathwine	434
дух-союзник	spiritual ally	376
знак гнева	sign of wrath	434
кража	swipe	435
кровавая плата	blood money	435
облачение власти	raiment of command	435
чудовищный облик	monstrous physique	371

СУЩЕСТВА

азата, лираккин	lyrakien azata	см. прил.
алу-демон	alu-demon	282
археолог	archaeologist	см. прил.
астрадаимон	astradaemon	363
атаман	bandit lord	см. прил.
багряный паук	scarlet walker	422
бандит	bandit	см. прил.
баньип	bunyip	52
безликий охотник	faceless stalker	114
болотный великан	marsh giant	см. прил.
вендиги	vendigo	326
воин гнева	warrior of wrath	302
волк в овечьей шкуре	wolf-in-sheep's clothing	см. прил.
гигантская каймановая черепаха	giant snapping turtle	см. прил.
гигантская чёрная вдова	giant black widow	см. прил.
гигантская щука	giant gar	413
гигантский геккон	giant gecko	50
гигантский гриф	giant vulture	см. прил.
гигантский тарантул	giant tarantula	см. прил.
гоблин-диверсант	goblin commando	18
гоблинова змея	goblin snake	см. прил.
гоблин-певчий	goblin warchanter	17
головоногий	decapus	341
голодомонстр	hungerer	425
горный верёвочник	mountain roper	347
горчичное желе-бестия	fiendish mustard jelly	265
гром-птица	thunderbird	см. прил.
демон, инкуб	incubus demon	см. прил.
демон, колокс	coloxus demon	см. прил.
демон, омокс	omox demon	295
демон, схир	schir demon	см. прил.
дергодаимон	derghodaemon	364
жуткая мумия	dread mummy	212
зомби-джуджу	juju zombie	214
исчадие греха	sinspawn	34
исчадие греха с топором	sinspawn axeman	302
клипот-чернобуй	chernobue qlippoth	296
клубок ядовитых змей	venomous snake swarm	см. прил.
кошмарный	abominable snowman	339
снежный человек		
красный колпак	redcap	221
кучрима	kuchrima	426
ламия-матриарх	lamia-matriarch	127, 161
ледяная нимфа	icy nymph	330
ледяной червь	frost worm	см. прил.
мертвopoль	skaveling	107
механический библиотекарь	clockwork librarian	235
механический слуга	clockwork servant	235
могильная стая	carriestorm	423
налетчик	raider	см. прил.
немертвый владыка	undead lord	231

ненасытный жуткий зомби	ravenous dread zombie	271
нереида	neretid	см. прил.
ночная тень, ночекрыл	nightwing nightshade	269
обитатель Ленга	denizen of Leng	см. прил.
огненный дрейк	flame drake	см. прил.
охотник	trapper	см. прил.
паук-людоед	ogre spider	145
пёс Тиндалоса	hound of Tindalos	236
полуогр	ogrekin	см. прил.
потомок йотунов	jotunblood	223
ревенант	revenant	103
рой комаров	mosquito swarm	см. прил.
рунный великан	rune giant	362
рунный раб-великан	hill giant runeslave	427
русалка	rusalka	см. прил.
сияющее дитя	shining child	233
скандериг	forgefiend (scanderig)	429
скрытник	skulkin	336
скрытник-вампир	vampire skulkin	342
смертопряд	deathweb	206
смертоспрут	tentamort	57
странник	wanderer	см. прил.
Сэндпоинтский дьявол	Sandpoint devil	см. прил.
таёжный великан	taiga giant	203
тассилонская мумия	thassilonian mummy	267
тендрикулос	tendriculos	144
чёрная карга	annis hag	182
шантак	shantak	см. прил.
шемхазанский демон	shemhazian demon	373

СНАРЯЖЕНИЕ

амулет рунного колодца	runewell amulet	436
архив анафемы	anathema archive	436
боевая бритва	war razor	111
вечная свеча	eternal candle	66
горный эликсир	elixir of the peaks	436
зазубренный фальшион	fanged falchion	437
камень иуна, алый шарик	ioun stone, crimson sphere	437
камень иуна, изумрудный эллипсоид	ioun stone, emerald ellipsoid	437
камень иуна, онисовый ромбоид	ioun stone, onyx rhomboid	437
камень иуна, янтарное веретено	ioun stone, amber spindle	437
камнемол	earth breaker	184
книга с саздром	sihedron tome	437
когти Ленга	talons of Leng	437
кольцо с саздром	sihedron ring	438
кольцо силового щита	ring of force shield	66
костровой камешек	campfire bead	26
котёл рунного порабощения	runeslave cauldron	438
линза души	soul lens	438
лошадиный тесак	horsechopper	18
мантия Зин-Шаласта	robes of Xin-Shalast	439
мантия рун	robe of runes	439
маска Живодёра	skinsaw mask	439
маска жнеца	reaper's mask	439
маска медузы	medusa mask	439
медальон	sihedron medallion	440
семиконечной звезды		
огрский крюк	ogre hook	139
острога	gaff	см. прил.
охотничья маска	stalker's mask	440
перо откровения	revelation quill	440
платок с лезвиями	bladed scarf	201

плоть садиста	sadist's lash	440	рунный колодец, малый	minor runewell	443
посох голодных теней	staff of hungry shadows	441	сапоги хождения по трясине	boots of the mire	444
посох мифраловой мощи	staff of mithral might	441	секира замораживающих рун	runechill hatchet	444
посох неба и земли	staff of heaven and earth	441	собачий тесак	dogslicer	16
пронзающий шип	impaler of thorns	441	средоточие души	anima focus	444
противотуманные очки	fog-cutting lenses	441	татуировка заклинателя,	lesser caster's tattoo	163
пылающая глефа Карзуга	Karzoug's burning glaive	441	низшая		
рунное оружие	runeforged weapon	442	туника из змеиной кожи	snakeskin tunic	444
рунный колодец алчности	runewell of greed	443	Шеллан	Chellan	445

ТОПОНИМЫ

Абкен	Abken	Драконья Чаша	Dragon's Punchbowl
Адский Факел	Hellstorm Flume	Ершиный переулоч	Prickleback Lane
Академия Корвосы	Acadamae of Korvosa	Железные пики	Iron Peaks
Акулий переулоч	Shark Alley	Зал приставов	Usher's Hall
Алебастровый квартал	Alabaster District	Залив завоевателя	Conqueror's Bay
аптека Мокрицы	The Pillbug's Pantry	Замковый камень	Keystone
Арвенсор	Arvensoar	Замшелый лес	Mosswood
Арсмерил	Arsmeril	Заросший переулоч	Tanglefoot Alley
Архив основателей	Founder's Archive	Затонувшая Королева	Sunken Queen
Базльвиф	Baslwief	Заточный лес	Shank's Wood
Бакрахан	Bakrakhan	Зверинец лорда-мэра	Lord-Mayor's Menagerie
Башенная улица	Tower Street	Змеиная Стена	Viperwall
Белёная пустошь	Bleaklow Moor	Змеиный ипподром	Serpent's Run
Белый олень	White Deer	Золотая дорога	Golden Road
Бистонов пруд	Biston Pond	Золотая Шпора	Guiltspur
Болото Ледяных туманов	Fen of the Icemists	Зубцы	The Gnashers
Болотистая река	Soggy River	Ивовая река	Willow River
Болотистый ручей	Boggy Creek	измерение Ленг	Leng dimension
Болотная гряда	Fenwall Mountains	Илсуриан	Ilсурian
Болото просолённых пней	Brinestump Marsh	Йондабакари	Yondabakari
Большой Зин-Шаласт	Xin-Shalast Major	Йоритния	Eurythnia
Буреломная долина	Valley of Broken Trees	Иотунбург	Jotunburg
бухта Палин	Palin's Cove	Исгер	Isgar
бухта Родерика	Roderic's Cove	Истина в склянке	Bottled Solutions
Вайр	Vyre	Кадат	Kadath
Варисийская равнина	Varisian Lowland	Каменистые горы	Stony Mountains
Варисийский залив	Varisian Gulf	Камень Провидцев	Stone of the Seers
Вверх килем	Bottoms Up	Каэр Мага	Kaer Maga
Ведьмовская башня	Harridans' Spire	Квартал иностранцев	Foreign District
Ведьмолесье	Wychwood	кладбище Черепашьего Парома	Turtleback Graveyard
Великий Сибаритум	Grand Sybaritum	Клещинный лес	Tickwood Forest
Вельдрайн	Veldrairie	Клыки Зин-Шаласта	Teeth of Xin-Shalast
Веретено	Spindlehorn	Колодец желаний	Wisher's Well
Верхний город	Upper City	конюшня «Отбивной гоблин»	Goblin Squash Stables
Вершина Леба	Leb's Tors	Корвоса	Korvosa
Вершина мира	The World's Roof	Корона мира	Crown of the World
Вершина Ригга	Rigg's Tors	Косоглазая женка	Walleyed Wife
Вершина Таска	Task's Tors	Костёр	The Pyre
Вершины	The Tors	Крабовая улица	Crab Street
Витая улица	Bent Street	Крак Нарата	Krak Naratha
владения Белкзена	Hold of Belkzen	Крапивный лес	Nettlewood
Волчье Ухо	Wolf's Ear	Красильный мост	Tanner's Bridge
Вороньи гнездовища	Ravenroost	Красные горы	Red Mountains
Воронья Топь	Ravenmoor	Кристаллан	Crystallan
Воронья улица	Raven Street	Крысиный переулоч	Rat Alley
Врата Загадок	Cyphergate	Крюковая улица	Hook Street
Высокая улица	High Street	Кугуаров ручей	Cougar Creek
Высокий квартал	Rising District	кузница «Рыжий пёс»	Red Dog Smithy
гавань Сэндпоинта	Sandpoint Harbor	курганы Кэллоу	Kallow Mounds
Галдурия	Galduria	ледник Ваград	Vagrad Glacier
Гасташ	Gastash	лес Игана	Egan's Wood
Главная улица	Main Street	лес Миерани	Mierani Forest
Глинистое озеро	Claybottom Lake	лес Обелисков	The Obelisk Forest
Гнилой залив	Sog's Bay	лес Санос	Sanos Forest
Големские мастерские	Golemworks	лечебница Хейба	Habe's Sanatorium
Горнодобывающая компания	Vekker Mining Co.	Лик Мхара	Face of Mhar
Веккеро		Лисья улица	Fox Street
Горностаев ручей	Weasel Creek	Локоть дьявола	Devil's Elbow
Город Изумрудных Дождей	City of Emerald Rains	Лососёвая улица	Salmon Street
Город Незнакомцев	The City of Strangers	Лучшая одежда от Верны	Vernah's Fine Clothing
Город Памятников	The City of Monuments	Любопытный гоблин	The Curious Goblin
горы Калфиак	Calphiak Mountains	Лягушачий переулоч	Frog Alley
горы Туманных шрамов	Fogscar Mountains	магазин Черепашьего Парома	Turtleback General Store
Гриболота	Mushfens	Малгорийские горы	Malgorian Mountains
гробница Чорака	Chorak's Tomb	Малисток	Malistoke
Груанкус	Gruankus	Маячный мыс	Beacon's Point
Грязевая улица	Mud Street	Медиогальти	Mediogalti
Грязевой переулоч	Mud Lane	Мельничный пруд	Mill Pond
Дальние расселины Бездны	Outer Rifts of the Abyss	Мельфеш	Melfesh
Доки	Dockway	Мерцающая долина	Shimmerglens
Долина звёзд	Valley of Stars	Металлические изделия Сталезуба	Irontooth's Metal Goods
Долина Кровавой клятвы	The Bloodsworn Vale	Миксина	Hagfish
Долина Чёрной башни	Vale of the Black Tower	Мировое древо	World Tree
Дом синего камня	House of Blue Stones	Мобад Ли	Mobhad Leigh
Дорога обрыва Шхун	Schooner Gulch Road	Могила бедноты	Pauper's Graves



ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:
ПРОДОЛЖЕНИЕ
КАМПАНИИ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:
СЭНДПОИНТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:
МАГНИМАР

ПРИЛОЖЕНИЕ 4:
ЧЕРЕПАШИЙ ПАРМ

ПРИЛОЖЕНИЕ 5:
ЗИН-ШАЛАСТ

ПРИЛОЖЕНИЕ 6:
БЕСТИАРИЙ

ПРИЛОЖЕНИЕ 7:
НОВЫЕ ПРАВИЛА

ПРИЛОЖЕНИЕ 8:
МАГИЧЕСКИЕ
ПРЕДМЕТЫ

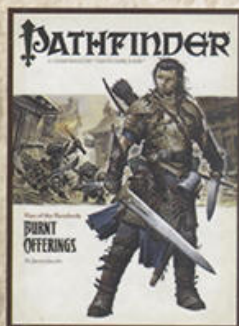
ПРИЛОЖЕНИЕ 9:
ГЛОССАРИЙ

Монастырь Песни Ветра
 Морской Скол
 Мост Ярости
 Музей веков
 Мундатеи
 Мусорный берег
 Мусорный обрыв
 нагорье Велашу
 Надводная улица
 Найбор
 Наковальня Миндерхала
 Наос
 Недремлющее озеро
 Нижний город
 Нижний Скол
 Ничейные земли
 Обжорная торба
 обрыв Шхун
 озеро Сирантула
 озеро Скофа
 окрестности Сэндпоинта
 Орделлия
 особняк Фоксглавов
 Острая улица
 остров Аргавист
 остров Мясоруба
 остров Ривенрейк
 остров Чертополоха
 островок Кайвера
 Острый переулочек
 паром Глинистого озера
 паром Черепов
 Парусный базар
 Пендака
 Пенная Стена
 Пепельная пустошь
 Пепельный холм
 Первый мир
 Переправа Черепов
 переулочек Мокрой псины
 переулочек Мясоруба
 переулочек Ржавого гвоздя
 Пернатый змей
 Песочная улица
 Печальная вдова
 Пещеры трусливых
 пивоварня «Два рыцаря»
 Пикси-котятки
 плато Сторваль
 Плачущий Лист
 Плетёная тропа
 Плоскогорье дьявола
 Подбездна
 Подземелье (Зин-Шаласт)
 Подмостье
 Подутёсная тропа
 Польшин дом
 Посольская башня
 Приют Граббера
 Пустая гора
 Пустошь Шепчущего леса
 Рабский квартал
 Развлекательный квартал
 Разлом Нилтака
 район Большой Арки
 Ракушечная улица
 Рванье
 река Ава
 река Алорен
 река Велашу
 река Джеггаре
 река Казарон
 река Малгориан
 река Мушкаль
 река Сарвин
 река Сталак
 река Турандарок
 река Фоксглава
 река Чавали
 река Черепов
 река Элайтус
 Ремесленный квартал
 Речная улица
 Речные пещеры
 Ридлпорт
 Ромовая улица
 Рунная башня

Windsong Abbey
 Seacleft
 Irespan
 Museum of Ages
 Mundatei
 Junk Beach
 Junker's Edge
 Velashu Uplands
 Water Street
 Nybor
 Minderhal's Anvil
 Naos
 Lake Stormunder
 Lower City
 Lowcleft
 The Nolands
 Fatman's Feedbag
 Schooner Gulch Bluff
 Lake Syrantula
 Lake Skotha
 Sandpoint Hinterlands
 Ordellia
 Foxglove Manor
 Razor Street
 Argavist Island
 Chopper's Isle
 Rivenrake Island
 Thistletop
 Kyver's Islet
 Razor Alley
 Claybottom Ferry
 Skull Ferry
 Bazaar of Sails
 Pendaka
 Brinewall
 Ashen Moor
 Ashen Rise
 First World
 Skull's Crossing
 Wet Dog Alley
 Chopper's Alley
 Rusty Nail Alley
 The Feathered Serpent
 Sand Street
 Wistful Widow
 Caves of the Craven
 Two Knight Brewery
 The Pixie's Kitten
 Storval Plateau
 Crying Leaf
 Wicker Walk
 Devil's Platter
 Undersump
 Hypogeum
 Underbridge
 Undercliff Way
 Wormwood Hall
 Ambassadors' Spire
 Grubber's Hermitage
 Hollow Mountain
 Whisperwood Moor
 Slave District
 Entertainment District
 Rift of Niltak
 Grand Arch District
 Shell Street
 Rag's End
 Avah river
 Aloren River
 Velashu River
 Jeggare River
 Kazaron river
 Malgorian river
 Muschkal River
 Sarwin river
 Stalak River
 Turandarok River
 Foxglove River
 Chavali River
 Skull River
 Elytus River
 Artisan District
 River Street
 River Caves
 Riddleport
 Rum Street
 Rune Spire

Рунные врата
 рынок Сэндпоинта
 Рыночная улица
 Сад непокорства
 Сажевая река
 Светоч Госпожи
 Свистящий Холм
 Святое Убежище Покоя
 Северные ворота
 Северные конюшни
 Сельвинвиэн
 Сердце мира
 Серебристые ивы
 Сеточная улица
 Сиппроуз
 Сирату
 Сирузиан
 скала Стута
 Соборная улица
 Соколиная река
 Сомовья улица
 Среброзвёздная площадь
 Старая саносская тропа
 Старосвет
 Старухин прыжок
 стекловудная мастерская Сэндпоинта
 Стекланная улица
 Столичный район
 Сторвальские ступени
 Сторвальские холмы
 Сторвальский омут
 Суинтон
 Сумеречная академия
 Сырой переулочек
 Сэндпоинт
 Сэндпоинтский мост
 таверна «У Щербатого»
 Темноземье
 Терассийский монастырь
 Тлеющее озеро
 Тракт Забытого побережья
 Три баклана
 Триодея
 тропа Отцов
 тропа Пьянчуги
 тропа Старьёвщика
 Угольное озеро
 Угольные земли
 улица Епископов
 улица Чаек
 Унылая лощина
 Уортл
 Управление мостовых
 Урглин
 Утёсная улица
 Фестивальная улица
 форт Индрос
 Фургоны Уина
 Харс
 Харука
 Хитроумные устройства Пара
 холмы Керчейн
 Храмовый ряд
 хребет Тёрка
 Хризолитовый остров
 Хрустальная скала
 цирк Вомарка
 цитадель Врейд
 Чадра-Ун
 Чаша (Зин-Шаласт)
 Черепаший Зал
 Черепаший Паром
 Черлвуд
 Чертополоховая река
 Шалария
 Шепчущий лес
 Шестерёночная улица
 Шпиль Лемрисс
 Щебневый переулочек
 Эдассурил
 Яма (Йоргенфист)
 Ясени

Rune Gates
 Sandpoint Market
 Market Street
 Defiant's Garden
 Lampblack River
 The Lady's Light
 Whistledown
 The Sainly Haven
 of Respite
 Northgate
 North Coast Stables
 Celwynvian
 Heart of the World
 Whitewillow
 Net Street
 Sipplerose
 Sirathu
 Cyrusian
 Stoot's Rock
 Church Street
 Falcon River
 Whisker Street
 Starsilver Plaza
 Old Sanos Trail
 The Old Light
 Hag's Plummet
 Sandpoint Glassworks
 Glass Street
 Capital District
 Storval Stairs
 Storval Rise
 Storval Deep
 Swynetown
 Twilight Academy
 Soggy Alley
 Sandpoint
 Sandpoint Bridge
 Cracktooth's Tavern
 Darklands
 Therassic Monastery
 Ember Lake
 Lost Coast Road
 The Three Cormorants
 Triodea
 Gaffer's Walk
 Drunkard's Walk
 Junker's Way
 Lake Coal
 Cinderlands
 Bishop Street
 Gull Street
 Bitter Hollow
 Wartle
 Pediment Building
 Urglin
 Cliff Street
 Festival Street
 Fort Indros
 Wheen's Wagons
 Harse
 Haruka
 Pug's Contraptions
 Curchain Hills
 Temple Row
 Rasp ridge
 Peridot Isle
 Crystalrock
 Vomarck's Circus
 Citadel Vraid
 Chadra-Oon
 The Tangle
 The Turtle's Parlor
 Turtleback Ferry
 Churlwood
 Thistle River
 Shahlaria
 Whisperwood
 Cog Street
 Spire of Lemriss
 Brokestone Alley
 Edasseril
 The Pit
 Ashwood



ШЕСТЬ ОПАСНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ В ЛЕГЕНДАРНОЙ КАМПАНИИ

Тень зла нависла над спокойным прибрежным городком Сэндпоинт. Возвращение давно позабытого прошлого, предвестники которого появились после нападения гоблинов, угрожает не только городу, но и всей Варисии. Серия приключений «Возвращение рунных властителей» начинается с атаки гоблинов, после чего игроки отправятся в эпическое приключение по просторам Варисии. Им предстоит выследить культ серийных убийц, сразиться с ограми в лесной глуши, остановить наступление армии каменных великанов, спуститься вглубь древних подземелий и в конце сразиться с королём-волшебником в забытом городе на вершине горы.

Представляем вам расширенную версию приключения «Возвращение рунных властителей». В этой книге вы найдёте не только полюбившуюся игрокам кампанию, адаптированную для правил настольной ролевой игры Pathfinder, но и много нового. Благодаря полученным на протяжении многих лет отзывам от игроков были исправлены многие ошибки предыдущей версии, а баланс стал существенно лучше. Впереди вас ждёт более 400 страниц сражений, переживаний и приключений!

Юбилейное издание «Возвращения рунных властителей» включает:

- расширенную и дополненную версию всех шести глав серии приключений, адаптированную для правил настольной ролевой игры Pathfinder
- описание таких мест, как городок Сэндпоинт, древний тассилоновский город Зин-Шаласт и многих других
- приоткрытие завесы тайны над злой магией Тассилона, а также обновлённые заклинания и магические предметы
- bestiary с новыми чудовищами
- десятки новых иллюстраций, новых персонажей и карт местности
- И МНОГОЕ, МНОГОЕ ДРУГОЕ!



paizo.com/pathfinder

PATHFINDER
ROLEPLAYING GAME

3.5 • OGL
COMPATIBLE

**HOBBY
WORLD**
Играть интересно

rpg.hobbyworld.ru



EAC